PC WORLD VIETNAM
03.2008 52

THẾ GIỚI VI TÍNH

www.pcworld.com.vn
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Thế Giới Game

BURNOUT Paradise

THIÊN ĐƯỜNG TỐC ĐỘ

"QUEST & AWARDS"
10 GIẢI NHẤT
USB KINGMAX 8GB

Tr.99

Kết quả TRÚNG THƯỞNG "Tìm hiểu về AMD" Tr.87

Giá: 14.000 đồng

VinaGame

1 tỷ đồng

cho hàng ngàn
QUÀ TẶNG
trong và ngoài Game

10
xe AirBlade

50
Bộ Máy Vi Tính

MỪNG XUÂN MẬU TÝ
NHẬN TỶ NIỀM VUI

VinaGame Card **20.000đ** - được quay **1** lần
VinaGame Card **60.000đ** - được quay **4** lần

Chương trình từ 02/02/2008 đến 02/03/2008

Vui lòng truy cập vào các trang web của VinaGame để biết thêm chi tiết

volam.zing.vn volam2.zing.vn phongthan.zing.vn boom.zing.vn cuulong.zing.vn

THÁNG 03.2008 - SỐ 52

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

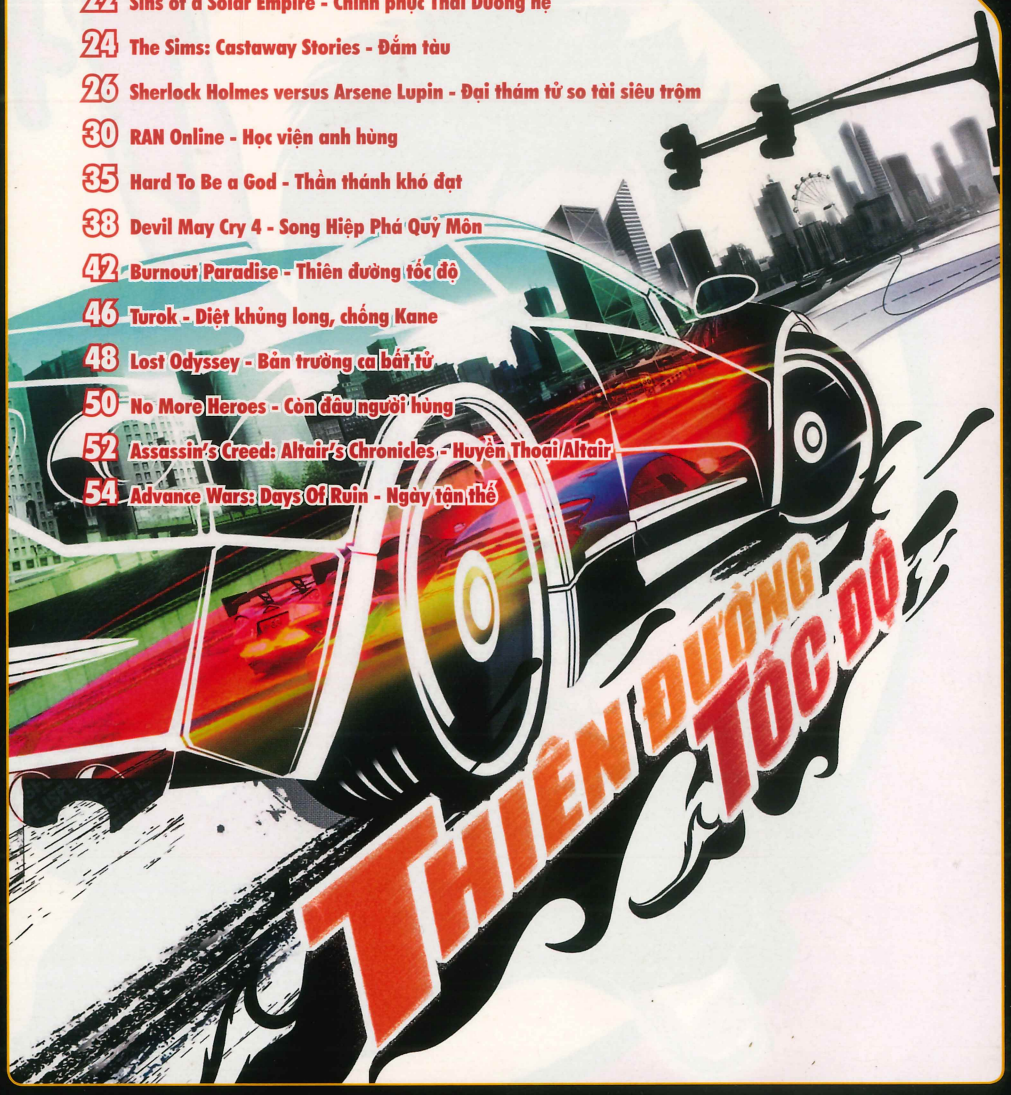
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 45.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 14.000 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

22 Sins of a Solar Empire - Chinh phục Thái Dương hệ
24 The Sims: Castaway Stories - Đắm tàu
26 Sherlock Holmes versus Arsene Lupin - Đại thám tử so tài siêu trộm
30 RAN Online - Học viện anh hùng
35 Hard To Be a God - Thần thánh khó đạt
38 Devil May Cry 4 - Song Hiệp Phá Quỷ Môn
42 Burnout Paradise - Thiên đường tốc độ
46 Turok - Diệt khủng long, chống Kane
48 Lost Odyssey - Bản trường ca bất tử
50 No More Heroes - Còn đâu người hùng
52 Assassin's Creed: Altair's Chronicles - Huyền Thoại Altair
54 Advance Wars: Days Of Ruin - Ngày tận thế



DÒNG CHẢY GAME

6 Mass Effect đổi sân
6 World In Conflict nhấn chìm PS3
6 Chơi Rock trên Wii
7 Kinh đô ánh sáng chào đón World Wide Invitational 2008

10 Tin nước ngoài
11 Tin trong nước
14 Thể thao điện tử đồng hành cùng thể thao giải trí
16 Dễ chơi mà cũng dễ chết
18 Những sáng kiến đáng nhớ nhất

ĐẶC NHIỆM ANH HÙNG

SPECIALFORCE

http://dacnhiem.gate.vn

FPT ONLINE DRAGONFLY

Special Force. Bản quyền DragonFly. Phát hành độc quyền bởi FPT Online

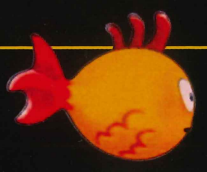
THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

Nhà bảo trợ Thông tin Chính thức

nhacSO.net

Nhà bảo trợ Media

ĐIỂM GAME



58 Jack Keane – Cuộc phiêu lưu của thuyền trưởng Jack

59 SunAge – Cuộc chiến năng lượng

60 Spaceforce Captains – Thuyền trưởng

62 Pacific Storm: Allies – Thái Bình Dương dậy sóng

63 Scene It Light Camera Action – Ánh sáng, máy, diễn

64 Twisted Metal Head On Extra Twisted Edition – Đối đầu khốc liệt

65 Samurai Warriors Katana – Chiến quốc lãnh chúa

66 Furu Furu Park – Công viên vui nhộn

67 DownStream Panic – Mê cung nguy hiểm

SẮP PHÁT HÀNH

68 Fable 2 – Hiệp khách phiêu lưu ký

70 Star Wars: The Force Unleashed – Thần lực tuyệt đối

72 Project Origin – Dự án Origin

74 S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky – Truy nguồn quá khứ

76 Haze - Ảo giác chiến tranh

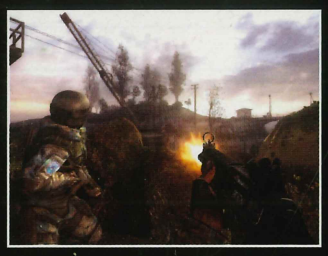
78 LEGO Indiana Jones: The video game – Indiana Jones trong xứ sở LEGO

79 Special Force – Đặc nhiệm anh hùng

80 Monster Madness: Grave Danger Hands-On – Lăng mộ kinh hoàng

81 The Blob – Tô điểm thế giới

82 Tiberium – Kết thúc cuộc chiến



83 After Burner: Black Falcon

83 Aggression: Reign over Europe

83 Band Mashups

84 Belief & Betrayal

84 City Life Edition 2008

84 Ford Off Road

85 Martial Arts: Capoeira

85 Seven Kingdoms: Conquest

85 Space Station Tycoon

86 Star Wars: The Force Unleashed

86 Tenchu: Time of the Assassins

86 TNA Impact

TRỢ GIÚP

87 Hỏi Đáp

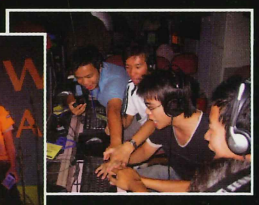
88 Gỡ rối tơ lòng

PHẦN CỨNG

89 Máy tính để bàn - Spider – Nền tảng cho game

90 "Cắm hoa" thời số

SỰ KIỆN



92 Khép lại ELS Winter 2007

93 Khởi động giải vô địch thể thao điện tử châu Á

93 Vietnam eSport Awards 2007 – Giải thưởng sáng giá của thể thao điện tử Việt Nam

94 Thể thao điện tử Việt Nam – Vận động và phát triển

SÂN GAME

96 Silent Hill the movie – Từ trò chơi lên màn ảnh

98 "Vay" ý tưởng, sinh game hay

Chúc mừng khách hàng may mắn:

LÊ KIM SEN
(22/30 Thống Nhất, P.16, Q. Gò Vấp, Tp.HCM - 2570159)

Đã trúng thưởng giải đặc biệt: **ĐTDĐ iPhone** trong chương trình rút thăm **"May Mắn Đầu Năm"**

HALO SHOP
www.maydientu.com

82 Pasteur, Dist.1, HCMC - (848) 9141494 - 8218361
www.maydientu.com - daiminhvn@gmail.com

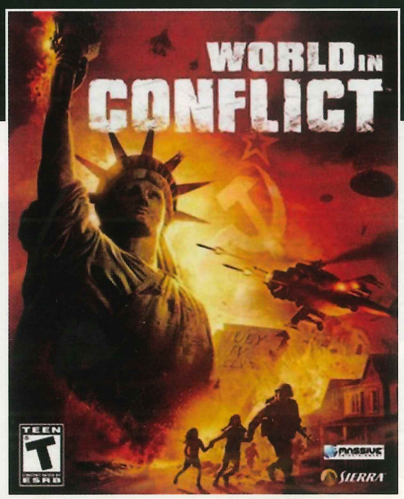
MASS EFFECT ĐỔI SÂN

Tiếp bước hai đàn anh Jade Empire và Star Wars: Knights of the Old Republic, trò chơi nhập vai Mass Effect vừa được EA - ông chủ mới của nhà phát triển BioWare - quyết định du nhập vùng đất PC đầy màu mỡ vào tháng 5 sắp tới. Theo đó, phiên bản trên PC của trò chơi giành được giải thưởng IAA năm rồi sẽ cung cấp những tổ hợp phím nóng để thích hợp hơn với phong cách chơi "chạy và bắn" cũng như được cải thiện hệ thống đồ họa để khai thác khả năng hiển thị độ phân giải cao của PC. Tuy nhiên, không giống người anh em trên hệ Xbox 360 là được phát hành bởi Microsoft Game Studios, Mass Effect phiên bản PC sẽ do EA trực tiếp phát hành.

Hôm 13/2, EA cũng chính thức công bố trò chơi chiến thuật thời gian thực Command & Conquer: Red Alert 3. Đặc biệt, phiên bản mới nhất của dòng game C&C này (kể từ sau bản mở rộng Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge năm 2001) sẽ có mặt đồng thời trên PC, PS3 và cả Xbox 360. Tuy chưa ấn định ngày phát hành cụ thể nhưng EA cũng đã hé lộ chút thông tin về nội dung trò chơi như cung cấp chiến dịch chơi cộng tác với diễn tiến dựa trên cốt truyện và quan trọng nhất là nội dung sẽ mang nhiều ảnh hưởng của bản Red Alert 2 trước đó.

Dịp này, EA Casual Entertainment vừa công bố 8 tựa game mới của Hasbro như Littlest Pet Shop (Wii, DS, PC), NERF "N-Strike" (Wii, DS), Monopoly Hete & Now (game di động), Yahtzee (pogo.com), Trivial Pursuit (pogo.com) và Operation (PC). Theo đó, những tựa game này sẽ được phát hành trong năm 2008.

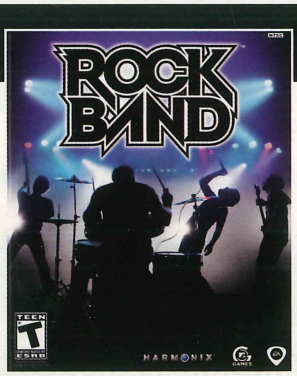
WORLD IN CONFLICT NHẤN CHÌM PS3



Không lâu sau công bố trò chơi chiến thuật thời gian thực World in Conflict phiên bản trên PC (tháng 4/2006), Sierra đã vội vã công bố phiên bản cho Xbox 360.

Giữa tháng 2/2008, bên cạnh việc công bố thông tin về phiên bản trên PS3 cho World of Conflict, nhà phát hành này cũng chính thức xác nhận việc trì hoãn thời điểm cho phiên bản trên Xbox 360 vốn từng được dự kiến có mặt vào cuối năm ngoái nhưng bị dời sang đầu năm 2008. Theo đó, phiên bản trên Xbox 360 và PS3 sẽ được phát hành cùng lúc vào mùa Thu sắp tới tại thị trường Bắc Mỹ. Theo Sierra, sự trì hoãn sẽ giúp cho bộ phận phát triển thiết kế lại, để khai thác tối nhất sức mạnh của 2 nền tảng mới. Và người chơi sẽ được thưởng thức nhiều nội dung mới trong các mục chơi đơn cũng như mục chơi multiplayer.

CHƠI ROCK TRÊN WII



Không lâu sau công bố trò chơi chiến thuật thời gian thực World in Conflict phiên bản trên PC (tháng 4/2006), Sierra đã vội vã công bố phiên bản cho Xbox 360.

Giữa tháng 2/2008, bên cạnh việc công bố thông tin về phiên bản trên PS3 cho World of Conflict, nhà phát hành này cũng chính thức xác nhận việc trì hoãn thời điểm cho phiên bản trên Xbox 360 vốn từng được dự kiến có mặt vào cuối năm ngoái nhưng bị dời sang đầu năm 2008. Theo đó, phiên bản trên Xbox 360 và PS3 sẽ được phát hành cùng lúc vào mùa Thu sắp tới tại thị trường Bắc Mỹ. Theo Sierra, sự trì hoãn sẽ giúp cho bộ phận phát triển thiết kế lại để khai thác tối nhất sức mạnh của 2 nền tảng mới và người chơi sẽ được thưởng thức nhiều nội dung mới trong các mục chơi đơn cũng như mục chơi multiplayer.

Kinh đô ánh sáng chào đón World Wide Invitational 2008

Hãng Blizzard cho biết sự kiện World Wide Invitational 2008 sẽ được tổ chức tại trung tâm triển lãm Porte de Versailles, thủ đô Paris, Pháp trong 2 ngày 28 và 29/6 sắp tới. Đến với WWI lần này, khách tham quan sẽ có cơ hội trở thành những game thủ may mắn đầu tiên được tận tay du ngoạn vào thế giới StarCraft II đầy huyền bí hay phiên bản mới nhất Wrath of the Lich King của dòng game MMO danh tiếng World of WarCraft. Ngoài ra, 2 nội dung thi đấu eSport tại sự kiện này vẫn là 2 game truyền thống của Blizzard: StarCraft Broodwar, WarCraft III: Frozen Throne.

Đương kim vô địch của hai bộ môn StarCraft và WarCraft là Kim "Bisu[Shield" Taek Yong (Hàn Quốc) và Yoan "ToD" Merlo (Pháp) cũng sẽ được mời tham dự giải đấu WWI để bảo vệ ngôi vô địch. Bên cạnh những nội dung truyền thống, nội dung World of WarCraft Arena lần đầu tiên sẽ được tổ chức tại đây thể theo nguyện vọng tha thiết của các fan hâm mộ.

SC: NetEast phát hành StarCraft Online

Nhà phân phối trò chơi NetEast của Trung Quốc đã công bố sẽ có StarCraft phiên bản Online trong năm 2008. NetEast đã có một thời gian dài phát triển và những thước phim 3D đầu tiên về StarCraft mô tả Marine và Firebat trong trận chiến với quân đoàn Zerg xuất hiện trong cộng đồng trước đây chính là sản phẩm thăm dò đầu tiên của hãng nhằm khẳng định lại sức nóng của tựa game đã có tuổi này. Với những thành công sau cuộc khảo sát nhỏ đó, NetEast càng tự tin hơn trong việc hoàn thiện sản phẩm của mình.

Tuy nhiên, khi phát biểu trước báo giới về thông tin xoay quanh trò chơi, CEO của NetEast, ông Ding Lei cho biết hãng đang tiếp tục xem xét thêm những tựa game thành công khác trên thế giới vốn được coi là những chuẩn mực của một thể loại để làm bước phát triển tiếp theo, StarCraft Online sẽ không phải là bước dừng chân cuối cùng của hãng. Hơn thế nữa, NetEast rất tự tin với sản phẩm lần này khi hãng phát triển Trung Quốc sẽ mời những studio nổi tiếng trên thế giới cùng tham gia cộng tác.

Về phần mình, Blizzard khẳng định đang đặt sự tập trung duy nhất vào StarCraft II và tuyệt đối chưa hề có dự án nào về phát triển phiên bản Online cho StarCraft.

Blizzard và Activision hợp tác phát triển Hero Craft

Activision là một trong những nhà phát hành game độc lập lớn nhất thế giới và nổi tiếng với những tựa game bán rất chạy như Guitar Hero, Call of Duty, dòng Tony Hawk cũng như các game khác như Spider-Man, X-Men, Shrek, James Bond và Transformers. Trong khi đó, Blizzard Entertainment - một chi nhánh của Vivendi Games (kết hợp với Activision tạo thành Activision Blizzard với bản hợp đồng trị giá 18,9 tỉ đô) sở hữu tựa game nhập vai trực tuyến World of Warcraft, game có số người chơi nhiều nhất thế giới ở thể loại nhập vai trực tuyến nhiều người chơi. Giữa tháng 2, bộ đôi này cho biết đang có kế hoạch cho ra mắt một trò chơi mới mang tên Hero Craft. Theo đó, người chơi có thể tự do chọn lựa rất nhiều nhân vật, rất nhiều đồ vật từ các game của Blizzard và Activision, chẳng hạn các nhân vật trong

Diablo sẽ được trang bị đàn ghita trong game Guitar Hero hay chủng Orc trong Warcraft sẽ trượt ván như Tony Hawk. Với những nguồn lực khổng lồ trong tay Actiblizzion, nhiều khả năng Hero Craft sẽ xuất hiện trước Starcraft 2. Hãy cùng nhau chờ những sáng tạo thú vị đến từ đội ngũ phát triển hùng mạnh này.

Giải đấu European Nations Championship 2008

BTC ESL đã công bố kế hoạch tổ chức giải vô địch Thể Thao Điện Tử Châu Âu: European Nations Championship 08. Theo đó, từ tháng 2 đến tháng 8 năm nay, những đội tuyển quốc gia mạnh nhất châu Âu sẽ thi đấu qua bốn vòng đấu loại để chọn ra các quốc gia lọt vào vòng chung kết châu Âu được tổ chức từ 21-24/08 tại hội chợ Games Convention, Leipzig, Đức. Các game được đưa vào thi đấu trong giải năm nay gồm Counter-Strike 1.6, WarCraft III, FIFA 08 và Counter-Strike: Source. Đây là lần đầu tiên các đội Counter-Strike: Source mạnh nhất châu Âu có điều kiện tranh tài tại đấu trường danh tiếng này.

CGS công bố lịch thi đấu CGS Season 2 khu vực Bắc Mỹ

Sau thành công của mùa giải đầu tiên, ban tổ chức Championship Gaming Series đã chính thức công bố lịch thi đấu cho giải CGS Season 2 khu vực Bắc Mỹ. Tại Bắc Mỹ, mùa giải 2008 sẽ diễn ra từ ngày 7/3 đến 9/3 tại thành phố Austin, Texas. Giải đấu sẽ quy tụ những game thủ giỏi nhất của Mỹ và Canada đến từ 6 đội Los Angeles Complexity, New York 3D, Chicago Chimera, Carolina Core, San Francisco Optx và Dallas Venom.

Trong mùa giải đầu tiên, CGS World Final có 12 đội đến từ 6 châu lục tham gia tranh tài với tổng giá trị giải thưởng lên đến 1 triệu đô la. Tại giải này, đội Chicago Chimera đã giành chức vô địch đồng đội.

Hướng tới vòng chung kết Intel Extreme Master II

Sau những trận đấu cực kỳ căng thẳng và kịch tính, cuối cùng giải đấu Intel Extreme Master II đã chọn được những đại diện ưu tú nhất tham dự vào vòng chung kết sẽ diễn ra vào ngày 06-09/03/2008 tại Hanover, Đức.

Tại vòng đấu bảng, SK Gaming, SoA (Spirit of Manga), mousesports và CMAX.gg đã giành vị trí đứng đầu mỗi bảng và có được tấm vé trực tiếp lọt vào vòng chung kết. Ba đội này đã có một vòng đấu bảng cực kỳ xuất sắc khi không để thua một trận nào và giành số điểm tuyệt đối. Trong khi đó, SoA đã có một khởi đầu không được ưng ý khi để thua ngay ở trận đầu ra quân. Tuy nhiên, với một phong độ tuyệt vời, các chàng trai Đan Mạch đã có một cú chạy nước rút ngoạn mục để chiếm vị trí đứng đầu bảng A.

Không thể giành được tấm vé trực tiếp, 8 đội đứng ở vị trí thứ hai và ba của mỗi bảng đã gặp nhau tại lượt trận loại trực tiếp. Không có nhiều bất ngờ khi những đội được đánh giá cao hơn đều giành chiến thắng. Fnatic vượt qua Woosai với tỷ số 2-1 (12-16, 16-8, 16-10), Roocat đánh bại atLanteam 2-0 (16-11, 16-6), ALTERNATE aTTaX thắng Gravitas Gaming 2-0 (16-14, 16-4). Bất ngờ nhỏ duy nhất là việc Virtus.Pro đánh bại mTw.dk (NoA cũ) 2-1 (16-12, 5-16, 16-10) để giành tấm vé cuối cùng dự vòng chung kết Extreme Masters II.

Vòng đấu bảng của Extreme Masters II kết thúc với niềm vui của kẻ chiến thắng và nỗi buồn của kẻ chiến bại. Việc những ông lớn như MYM, mTw.dk hay đương kim vô địch WCG emuLate bị loại quả là điều đáng tiếc. Tuy nhiên đó là một kết quả hợp lý nếu nhìn vào những diễn biến của vòng bảng.

GGL Award – Vinh danh những cá nhân xuất sắc

Được hình thành từ năm 2002, GGL Award là giải thưởng nhằm tôn vinh những game thủ xuất sắc nhất và tiến bộ nhất trong năm ở ba bộ môn Counter Strike, Warcraft III và Quake 4. Việc bình chọn dựa trên một danh sách các game thủ có thành tích xuất sắc trong năm và được bầu chọn bởi 14 website eSports lớn nhất trên thế giới, chẳng hạn Gotfrag, Fragbite, ESReality, QuadV...

Kết quả của cuộc bình chọn năm nay không có nhiều bất ngờ khi những người được vinh danh hoàn toàn xứng đáng. Ở bộ môn Counter Strike, danh hiệu game thủ Counter Strike của năm đã thuộc về Filip "NEO" Kubski của Meet Your Makers. Đây là danh hiệu cá nhân thứ ba trong năm 2007 khi trước đó anh đã dành danh hiệu game thủ eSports của ESL và danh hiệu game thủ Counter Strike xuất sắc nhất tại eSport Awards 2007. Xếp ở thứ hai và ba là Patrick "cArn" Sattermoon và Patrik "f0rest" Lindberg - hai game thủ xuất sắc đến từ đội fnatic. Ở cuộc bình chọn này năm ngoái, Patrik "forest" Lindberg đứng ở vị trí thứ nhất.

Trong khi đó, Mckael "mSx" Cassisi với chức vô địch đầy bất ngờ cùng emuLate đã vượt qua Christoffer Sunde của mTw.dk để giành danh hiệu game thủ Counter Strike tiến bộ nhất trong năm. Một chút tiếc nuối dành cho Sunde khi anh liên tiếp hai lần về nhì tại các giải đấu lớn là ESWC 2007 và WCG 2007.

Vượt qua nhà vô địch WCG 2007 Olav "Creolophus" Undheim, Chủng tộc thứ 5 Jang "Moon" Jaeho đã giành danh hiệu game thủ Warcraft III của năm. Trong khi đó, game thủ Warcraft III xuất sắc nhất tại ESL là Yoan "ToD" Merlo chỉ xếp ở vị trí thứ 3 khi anh này có dấu hiệu sa sút trong những giải đấu cuối cùng của năm 2007.

Lần đầu tiên trong lịch sử của GGL Award có tới hai người cùng giành được một danh hiệu bởi có cùng số phiếu bình chọn. Creolophus và June "Lyn" Park chia sẻ danh hiệu

game thủ Warcrart III tiến bộ nhất trong năm. Đây là một danh hiệu an ủi dành cho Creo nhưng là phần thưởng xứng đáng cho Lyn khi anh cùng với các đồng đội tại SK Gaming đã thi đấu rất thành công tại WCG3L.

Ở bộ môn Quake 4, cuộc cạnh tranh cho vị trí số 1 đã diễn ra rất quyết liệt giữa hai tài năng trẻ Johan "Toxjq" Quick và Maciej "Av3K" Krzykowski. Người chiến thắng cuối cùng là game thủ người Thụy Điển Toxjq khi chiến thắng trước av3K tại giải i32 gần đây đã giúp mang về cho anh nhiều phiếu bầu hơn. Nhà vô địch ESWC 2007 trẻ tuổi người Ba Lan Av3k ngậm ngùi xếp ở vị trí thứ 2. Xếp ở vị trí thứ 3 là game thủ nổi tiếng người Nga Anton "Cooller" Singov.

Team Warcraft 4Kings tan rã

4Kings, một trong những tổ chức Gaming lớn nhất đã quyết định giải tán đội Warcraft. Nửa cuối năm 2007, Warcraft 4Kings đã trải qua một thời gian thực sự khó khăn khi Creolophus nghỉ thi đấu, ToD chuyển sang MouseSports và đội này đã thất bại trong cuộc đua vào vòng chung kết WC3L XII. Trong thời gian đó, 4Kings phải thi đấu với số thành viên ít ỏi và không có được trình độ cao như Creo hay ToD, chính vì vậy đội đã không đạt được kết quả như mong muốn.

4Kings – đội game của những người bạn

Đó là những nguyên nhân chính dẫn tới sự tan rã của đội đấu lừng danh này. Vài ngày sau khi thông báo trên được công bố, Grubby, một trong những thành viên chủ chốt của 4King đã gia nhập MeetYourMakers. Các đồng đội còn lại của Grubby như Zeus, Fury, LiiLD.C và cả quản lý Trimble cũng nhanh chóng chuyển tới thi đấu cho PGS PokerStrategy.

KingSurf – Nghi án Maphack?

KingSurf, đội DotA hàng đầu của Malaysia đã suýt bị loại khỏi MYM Prime 9 bởi bị cho rằng đã sử dụng maphack (công cụ ăn gian cho phép nhìn toàn bộ bản đồ) trong trận đấu với đội 1P của Hy Lạp.

Ngày 14/2, các thành viên ban tổ chức MYM PriDe 9 đã thông báo sẽ loại KingSurf khỏi giải đấu vì họ nhận được bằng chứng từ phía 1P tố giác việc KingSurf đã sử dụng maphack. Các bằng chứng này đều chỉ ra rằng, các game thủ của KingSurf vẫn "click" lên hero đối phương được dù hero đó đã đi vào vùng tối vốn đáng lẽ không thể nhìn thấy được.

Tuy nhiên, cộng đồng DotA đã phản ứng rất gay gắt trước quyết định này bởi KingSurf là một đội mạnh, trong khi đó 1P chỉ là đội tầm trung và không có lý do gì để KingSurf phải sử dụng maphack với một đội game kém hơn hẳn mình về trình độ lẫn kinh nghiệm trận mạc. Bên cạnh đó, quản trị của một số website lớn về DotA khác cũng đưa ra những lý giải khá hợp lý để phủ nhận tính chính xác của các bằng chứng do 1P cung cấp.

Cuối cùng, trước sức ép rất lớn từ cộng đồng, MYM buộc phải lập một nhóm trong đó có rất nhiều game thủ chuyên nghiệp để cùng phân tích lại các đoạn replays, để qua đó đi tới kết luận rằng có bug (lỗi) trong các replay DotA dẫn đến việc xuất hiện những dấu hiệu của maphack dù game thủ không sử dụng. Không đủ bằng chứng thuyết phục, MYM đã quyết định hủy bỏ phán quyết trước đó của mình và KingSurf sẽ tiếp tục được thi đấu.

Thi đấu eSport tại Olympic Bắc Kinh 2008

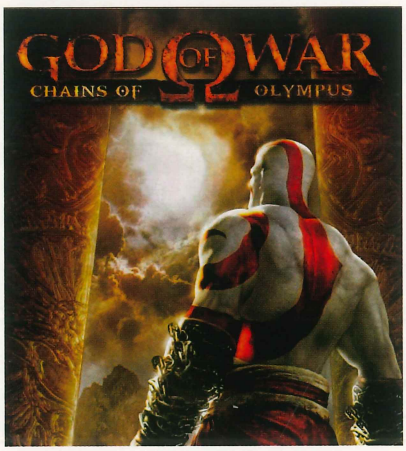
Ngày 15/2 vừa qua, GGL đã được chỉ định là đối tác chính thức của "Welcome Event " nhân dịp Olympic Bắc Kinh mùa hè 2008. Sự kiện này sẽ diễn ra trong 4 ngày đầu tiên của Olympic. Sự chuẩn bị cho giải đấu đã diễn ra từ nhiều tháng trước. Tuy nhiên việc thông báo đã được hoãn lại tới thời điểm hiện tại vì GGL cần phải vận động để được sử dụng logo của thế vận hội Olympic trong việc quảng bá cho giải đấu của mình. CEO và chủ tịch của GGL đã phải bay tới Zurich rất nhiều lần trong năm vừa rồi để có thể đạt được điều này. Tổng thư ký của tổ chức Game Internet Trung Quốc, ông Fong Hong cho biết: "Chúng tôi rất vui mừng được làm việc cùng với GGL để đưa videogame - môn thể thao chính thức thứ 99 của Trung Quốc - đến với thế giới. Với sự ảnh hưởng ở phạm vi toàn cầu của GGL, với những nội dung tổ chức này cung cấp và cộng đồng phía sau nó cũng như sự gắn kết với nền eSport đang phát triển nhanh chóng ở Trung Quốc, thật dễ hiểu khi chúng tôi chọn họ là đối tác của sự kiện này". Cách thức thi đấu của giải lần này sẽ tương tự như WCG, theo đó các game thủ giỏi nhất mỗi quốc gia sẽ có quyền tham gia vào vòng chung kết toàn cầu. Chưa có thông tin chính thức nào về các game thi đấu và các vòng đấu loại, nhưng một số nguồn tin cho biết sẽ có các game RTS và FPS, trong đó Warcraft 3 có nhiều khả năng sẽ góp mặt do sức ảnh hưởng lớn tại thị trường Trung Quốc.

ALIENS - TỰA FPS MỚI

Nổi bật trên trang bìa tạp chí Game Informer số tháng 3/2008 là một cái tựa khá lạ, Aliens: Colonial Marines. Tuy nhiên, nếu là một người theo dõi sát sao "game trường" thì bạn sẽ không lấy gì làm bất ngờ bởi đó chính là tên chính thức của trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất dành cho hệ PC, Xbox 360 và PS3 được bộ đôi Gearbox Software và Sege sản xuất dựa trên bộ phim Aliens nổi tiếng.

CHỜ ĐỢI THẦN CHIẾN TRANH BẢN PSP

Cuối cùng, Sony cũng chính thức xác nhận giai đoạn trò chơi hành động God of War: Chains of Olympus đã hoàn tất và khẳng định thần chiến tranh Kratos chắc chắn sẽ xuất hiện trên chiếc máy chơi game cầm tay PSP vào đúng ngày phát hành từng công bố (4/3/2007). Hiện Sony cũng đang gấp rút hoàn thành God of War III cho chiếc next-gen console PlayStation 3.



PS3 ĐÓN NHẬN LOST PLANET

Vài tuần sau khi phát hành phiên bản trên hệ PS3 của trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất Lost Planet, Capcom cho biết đã cung cấp miễn phí bản chơi thử mục chơi multiplayer của trò chơi này thông qua dịch vụ PlayStation Network. Với dung lượng tải về 231MB, bản demo chỉ hỗ trợ những trận đánh 8 người chơi cùng lúc, trong khi bản chính thức hỗ trợ đến 16 người chơi, và cho phép người chơi chọn 2 chế độ cơ bản là đối kháng và đồng đội.

LEGENDARY LÊN LỊCH HÈ 2008

Nhà phát triển Spark Unlimited cho biết trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất Legendary: The Box sẽ có mặt vào dịp Hè 2008 trên đồng thời các hệ máy PC, Xbox 360 và PS3. Từng được biết đến với cái tên Pandora, rồi sau đó được đổi thành Legendary: The Box và nay tiếp tục được gọi một cách đơn giản hơn là Legendary, người chơi vào vai Charles Deckard - một "siêu" trộm các tác phẩm nghệ thuật - được thuê đánh cắp một món đồ cổ hiện đang được trưng bày tại bảo tàng thành phố New York. Tuy nhiên, mọi thứ không suôn sẻ như dự tính, chiếc rương đột ngột kẹp lấy bàn tay của Charles và khắc lên một biểu tượng kỳ quái, đây chính là chìa khóa để mở chiếc hộp huyền bí Pandora...

HARVEST MOON ĐẾN ÚC

Hãng Nintendo đã cập nhật kế hoạch phát hành các tựa game dành cho chiếc máy chơi game hỗ trợ tay cầm cảm ứng Wii tại xứ sở chuột túi và khu vực châu Âu. Theo đó, trò chơi Harvest Moon: Magical Melody sẽ được phát hành vào ngày 3/3 tới, trong khi đó trò chơi chiến thuật theo lượt Fire Emblem: Radiant Dawn sẽ có mặt vào ngày Cá Tháng Tư.

ASSASSIN CREED ĐỔ BỘ PC

Hơn 5 triệu bản Assassin Creed trên hệ Xbox 360 và PS3 xem ra vẫn chưa đủ thỏa tham vọng lớn của Ubisoft. Đầu tháng 2 vừa qua, nhà phát hành kiêm phát triển hàng đầu châu Âu đã lên tiếng xác nhận studio đặt tại Montreal của hãng đang thực hiện dự án trên hệ PC cho trò chơi hành động trên. Dự kiến, game sẽ được phát hành tại Bắc Mỹ và châu Âu vào tháng 3 sắp tới.

STEAM ĐẮT KHÁCH

Hãng phát hành Valve cho biết dịch vụ bán lẻ trực tuyến Steam đã vượt ngưỡng 15 triệu người dùng đăng ký tài khoản. Theo hãng này, mức tăng trưởng hàng năm đạt 158%, phần lớn là nhờ vào việc phát hành số những tựa game đình đám như The Orange Box, BioShock và Call of Duty 4.

NỘI DUNG MỚI CHO MASS EFFECT

Nhà phát triển BioWare cho biết nhiệm vụ 90 phút mới mang tên Bring Down the Sky dành cho trò chơi hành động - nhập vai Mass Effect sẽ được phát hành dưới dạng nội dung tải về trên Xbox Live vào ngày 10/3 sắp tới. Giá của bản tải về này là 400 điểm Microsoft. BioWare cho biết nhiều điều bất ngờ sẽ đến với người chơi.

BỘ SƯU TẬP METAL GEAR SOLID

Ông trùm Konami Digital Entertainment đã chính thức xác nhận tin đồn về dự án Metal Gear Solid: The Essential Collection dành cho hệ PS2. Theo đó, bộ sưu tập này sẽ bao gồm Metal Gear Solid 2: Substance (PS2), phiên bản đã chuyển hệ của Metal Gear Solid (PSOne) và Metal Gear Solid 3: Subsistence (PS3) cùng nhiều hình artwork thuộc sở hữu của nhà thiết kế nhân vật cho dòng Metal Gear Solid, ông Yoji Shinkawa.

MIDWAY ĐẶT CƯỢC VÀO LAS VEGAS

Midway - nhà phát triển trò chơi hành động Stranglehold - công bố một tựa game mới mang tên This is Vegas và hứa hẹn đây sẽ là con át chủ bài của hãng trong thời gian cuối năm 2008. Hiện đang được phát triển cho hệ PC, Xbox 360 và cả PS3, trò chơi một lần nữa sẽ đưa người chơi quay trở lại với khu vực Sin City đầy nóng bỏng của Las Vegas với những trận chiến đấu và đua xe đầy nghẹt thở. Xem ra thì Midway khá tự tin với dự án này, tuy nhiên tất cả vẫn còn là bài toán chưa có đáp số.

BUZZ GIẢI ĐỐ PSP

Sony cho biết dòng trò chơi giải đố Buzz nổi tiếng trên hệ PS2 sẽ sớm có mặt trên PSP trong mùa Xuân này. Với tên gọi Buzz! for PSP, trò chơi bao gồm 8 chủng loại câu hỏi như Âm nhạc, TV, Khoa học, Nhân vật danh tiếng, Thể thao, Điện ảnh và Kiến thức phổ thông với tổng cộng 5.000 câu hỏi cùng hơn 1.000 hình ảnh và phim video. Ngoài chế độ chơi đơn, game còn cung cấp 3 chế độ chơi multiplayer.

ARCANA HEART ĐẾN MỸ

Nhà phát hành Altus cho biết những cô gái hành động trong phiên bản PS2 của trò chơi hành động Arcana Heart sẽ có mặt tại Mỹ vào ngày 8/4 sắp tới. Được cải tiến từ phiên bản trên hệ game thùng, Arcana Heart sẽ đưa người chơi đến với những trận đấu đối kháng trước đối thủ là một phụ nữ khát năng lượng.

WORLD ENDS NHẬN LỆNH

Square Enix cho biết sẽ phát hành trò chơi nhập vai The Words End With You vào ngày 22/4 sắp tới tại thị trường Bắc Mỹ. Nội dung của game khá hấp dẫn, xoay quanh chàng thanh niên khó gần gũi Neku bỗng mất hết trí nhớ sau khi tỉnh giấc tại khu phố mua sắm nhộn nhịp Shibuya. Với The World Ends With You, bạn sẽ có dịp sống và trải nghiệm cùng văn hóa Nhật Bản.

EGT UNIVERSITY CUP 2008

EGT University Cup 2008 là giải đấu thuộc hệ thống giải EGT - E-Sport Games Tournament do Cổng thông tin thể thao điện tử Việt Nam phối hợp cùng các đơn vị khác tổ chức. Giải đấu EGT University Cup 2008 được tổ chức với mong muốn góp phần thúc đẩy phong trào thể thao điện tử tại Việt Nam và tạo một sân chơi lành mạnh cho sinh viên các trường đại học trên địa bàn thủ đô Hà Nội. Ba bộ môn thi đấu chính thức tại giải gồm: PES 2008, Counter-Strike 1.6, DotA Allstars, trong đó PES 2008 lần đầu tiên được tổ chức thi đấu trên PS3. Từ ngày 20/02 đến 02/03, các bạn có thể đăng ký online tham gia giải đấu tại website: *www.esport.vn*. Trong 2 ngày 08, 09/03 sẽ diễn ra vòng loại, và vòng chung kết sẽ được tổ chức vào ngày 16/03. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn*

AOC: KHỞI TRANH VNS MASTER CUP III

VNS Master Cup III là giải đấu Age of Empires: The Conqueros do clan VNS tổ chức. Đây là lần thứ 3 giải đấu được tổ chức, lần đầu tiên vào năm 2006. Giải đấu này là cơ hội cho các game thủ trong nước có dịp thi đấu, một sân chơi trí tuệ và gần gũi. Khác với 2 giải trước, giải VNS Master Cup III sẽ được chia ra làm 2 bảng thi đấu: Bảng Pro và Bảng Chick, với các map đa dạng như map Sea, Land... Vòng loại sẽ diễn ra từ 20/02 đến 02/03 để chọn ra 8 game thủ lọt vào vòng chung kết bảng Pro, thi đấu theo thể thức Double Elimination. Những game thủ đã bị loại trước đó sẽ tham gia vòng loại và vòng

chung kết bảng Chick. Các game thủ sẽ phải thi đấu trên IGZone, là server dành riêng cho các game thủ Age of Empires. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn*

BKIT OPEN GAMES 2008

BKIT Open Games là giải thi đấu games truyền thống của khoa KHKT Máy Tính, ĐH Bách Khoa TP.HCM với mục đích tạo ra một sân chơi bổ ích cho các bạn sinh viên trên địa bàn TP.HCM sau những giờ học căng thẳng. Các game thi đấu tại BKIT 08 năm nay có 3 game gồm: FIFA 08, Counter Strike 1.6, Dota-Allstars (không có game Need For Speed như năm ngoái). Thời gian đăng ký từ 20/01 đến 01/03, giải sẽ diễn ra trong 2 ngày 15 và 16/03. Đêm hội "BKIT Night" vào tối 16/03 sẽ trao thưởng cho các nhà vô địch, cùng chương trình ca nhạc đặc sắc với sự tham gia của nhiều ca sĩ, nhóm nhảy, ban nhạc sinh viên Tp.HCM. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn*

GIẢI ĐẤU PES 2008 2VS2

Ngày Chủ Nhật 3/2 tại V-Game Center Giảng Võ đã diễn ra giải đấu PES 2008 2vs2 Cup. Đây là giải đấu PES 2008 đầu tiên được tiến hành theo thể thức đồng đội – hai game thủ cùng điều khiển một đội bóng. Dù được tổ chức vào những ngày sát Tết Nguyên Đán nhưng giải cũng đã quy tụ được 12 cặp thi đấu, trong đó có nhiều game thủ nổi tiếng của thủ đô. Sau những trận đấu căng thẳng và hấp dẫn, cặp đôi đến từ đội uNs là Yugi – Nguyễn Hùng Cường và Batigol – Nguyễn Đức Quang đã lên ngôi vô địch. Giải đấu 2vs2 Cup hứa hẹn sẽ là tiền đề để tổ chức các giải lớn hơn theo thể thức đồng đội. Thông tin chi tiết tại *www.esport.vn*.

VIETSTARCRAFT2.COM VÀ DỰ ÁN PIMPEST STARCRAFT VIỆT NAM 2007

Mặc dù Starcraft 2 chưa chính thức ra mắt, nhưng cộng đồng game thủ Starcraft Việt Nam đã vô cùng háo hức, mong chờ và một số game thủ yêu thích Starcraft đã cùng nhau xây dựng trang web vietstarcraft2.com để đáp ứng phần nào niềm đam mê đó. Đây sẽ là ngôi nhà chung cho cộng đồng Starcraft Việt Nam, nơi mọi người có thể gặp gỡ, giao lưu với nhau, nơi những thành viên mới có thể nhận được sự chỉ bảo, giúp đỡ tận tình từ những người có kinh nghiệm, những thông tin mới nhất về Starcraft và Starcraft2 cũng sẽ được cập nhập liên tục. Ngoài ra, dự án Pimpest 2007 cũng được các bạn ấp ủ thực hiện. Pimpest là những thước phim ghi lại khoảnh khắc xuất thần của game thủ Starcraft Việt Nam, những pha micro kinh điển, ngoạn mục kết hợp với kỹ xảo làm phim và âm nhạc. Thông tin chi tiết tại: *www.esport.vn*

ĐỘI DOTA VIỆT NAM DỪNG BƯỚC SỚM Ở MYM NATIONS 2

Đội Dota Việt Nam đã được thành lập gồm các thành viên chủ chốt của StarsBoba (đương kim vô địch WCG 2007, VESC 2007) cùng một số thành viên các đội mạnh khác thi đấu trận đầu tiên gặp đội Malaysia. Thành viên thi đấu của đội Malaysia chủ yếu lấy từ KingSurf, đội thường xuyên có mặt trong top 4 các giải đấu lớn. Mặc dù đã thi đấu rất tốt, nhưng đội tuyển Việt Nam vẫn bại trận bởi đối thủ Ks-Yamateh thi đấu quá xuất sắc. Nhận thấy không thể kháng cự thêm, các game thủ của chúng ta đành chấp nhận thua cuộc, dừng bước sớm ở sân chơi lớn của thế giới.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel : 04.726.1373
Email : quocdaivn@yahoo.com

PSP Slim: 3 triệu 4 (Tặng kèm 300 Game) XB360: 7 triệu 5
WII: 5 triệu 2 / NDS: 2 triệu 5 / PS2: 2 triệu 6 / PS3: 7 triệu 5

- Nhận đặt mua, đổi game PSP, PS3, băng GBA, copy game PSP
- Các loại phụ kiện cho PS3, WII, PS2, PSP, NDS, XB360, GBA
- Sửa chữa, thay thế linh kiện các hệ máy Game
- Sửa lỗi Red Ring của các máy XB360 đời cũ (NEW)
- Gắn modchip PS2 , WII - Mua bán các máy Game đã qua sử dụng
- Downgrade tất cả các phiên bản của PSP để chơi Game trên thẻ nhớ

VÕ LÂM TRUYỀN KỲ

KHAI MỞ NHIỀU HOẠT ĐỘNG VÀ CHỨC NĂNG MỚI

VLTK II không chỉ đặc sắc ở nội dung phù hợp với thị hiếu của người Việt, hình ảnh đẹp mà còn thu hút qua rất nhiều hoạt động gắn kết cộng đồng với nhiều ưu đãi dành cho khách hàng. Bên cạnh đó, VLTK II luôn chú trọng mở thêm nhiều chức năng và đặc trưng mới trong game nhằm tạo nên sự phong phú cho người chơi như chiến trường Tống – Liêu, Tàng Kiếm Sơn Trang, Lôi đài tỷ võ... Sắp tới đây, cùng với chức năng nạp thẻ, người chơi có thể tham gia nhiều hoạt động mừng xuân Mậu Tý phong phú để nhận những phần quà giá trị hoặc khám phá nhiều chức năng đang và sẽ khai trương trong thời gian tới.

Mở chức năng nạp thẻ.

Nhằm đem lại những ưu đãi và dịch vụ tốt nhất cho khách hàng, ngày 01/02/2008 vừa qua, VLTKII đã khai trương chức nạp thẻ và dự kiến đầu tháng 03/2008 sẽ tiếp tục áp dụng hình thức thu phí theo giờ chơi. Với hai loại thẻ VinaCard mệnh giá 20.000 đồng (7 ngày) và 60.000 đồng (28 ngày), người chơi có thể chọn lựa cho mình các hình thức nạp thẻ phù hợp và tiện lợi nhất. Đã có nhiều phản ứng khác nhau của cộng đồng game thủ từ các diễn đàn sau thông tin VLTK II tiến hành thu phí. Bên cạnh nhiều ý kiến bày tỏ sự e ngại, một số khách hàng đã đồng tình với việc thu phí vì theo họ, một game có thu phí đồng nghĩa với việc họ nhận được một dịch vụ giải trí chất lượng hơn. "Tôi không quan tâm đến việc thu phí. Tôi thích VLTKII vì sự hấp dẫn của game. Nếu hỏi tôi về việc bỏ tiền để chơi một game vừa yêu thích, vừa hài lòng về chất lượng dịch vụ thì không có gì đáng bàn." Game thủ hoangoclan (An Giang) nhận xét.

Mừng xuân Mậu Tý - Nhận tỷ niềm vui

Ông Bùi Minh Phương – Quản lý Thương hiệu Sản phẩm game VLTK II cho biết: "*Khi áp dụng hình thức thu phí đối với khách hàng, chúng tôi mong muốn được mang đến cho khách hàng những lợi ích và sự ưu đãi tốt hơn*".

Ra mắt chức năng Ngự Các.

Ngự Các trong VLTK II là nơi chứa vô số các vật phẩm có tính năng thần diệu mà người chơi không thể tìm tại các địa chỉ quen thuộc như tiệm tạp hóa, tiệm kim hoàn, tiệm vũ khí, tiệm trang phục,... Đầu tháng 02/2008 vừa qua, Ngự Các đã được khai trương với 5 mục nhỏ bao gồm Kỳ Trân Các, Bảo Chí Đường, Cửu Huyền Cơ, Bách Thú Trai, Thái Hoa Phường. Để khám phá và sở hữu các vật phẩm từ Ngự Các, người chơi sẽ chọn hình thức nạp thẻ theo xu 20.000 đồng (200 xu) và 60.000 đồng (600 xu).

Trước khi quyết định mua vật phẩm từ Ngự Các, người chơi sẽ tìm hiểu công năng

Nhiều chương trình mừng xuân phong phú

của chúng như: nguồn gốc, cách thức, hiệu quả, cách sử dụng... Sở hữu các vật phẩm, người chơi không chỉ sử dụng chúng cho quá trình bôn tẩu mà còn có thể bày bán cho người khác.

Các chương trình mừng xuân ưu đãi.

Đến nay, đã có rất nhiều khách hàng của VLTK II nhận được những phần thưởng giá trị từ các hoạt động đón xuân (trong suốt tháng 02/2008) do VinaGame tổ chức. Tham gia hình thức nạp thẻ, người chơi sẽ tham gia nhiều chương trình khuyến mãi hấp dẫn như: Chương trình Kỳ lân du xuân cho phép bạn tìm kiếm và sở hữu những thú cưỡi oai phong, mang điềm lành đến trong năm mới và chọn lựa cho mình những trang phục đẹp du xuân; Tham gia chương trình Tài lộc đầu năm, người chơi sau khi nạp thẻ sẽ nhận thêm nhiều phần thưởng bằng tiền xu giá trị trong game; Chương trình Mừng Xuân Mậu Tý – Nhận Tỷ Niềm Vui với giải thưởng lên đến hàng trăm triệu đồng cho phép người chơi có cơ hội sở hữu những chiếc xe máy AirBlade sang trọng, những dàn máy tính màn hình LCD cấu hình mạnh và những chiếc USB Kingston 2G xinh xắn; 3 khách hàng nhanh chân nạp thẻ đầu tiên trong ngày sẽ may mắn nhận được phần thưởng bằng tiền xu tặng trực tiếp vào tài khoản trong chương trình Tam Đại Phú Gia... Song song cùng chức năng nạp thẻ và thu phí, VLTK II sẽ khai mở thêm nhiều chức năng mới như chức năng Bang Hội; cân bằng trong chiến trường Tống Liêu; liên đấu lôi đài; chức năng giao dịch bằng xu; chuyển server;... Cũng từ những chức năng mới của game, người chơi sẽ có nhiều lựa chọn hơn trong hành trình khám phá sâu vào trò chơi và tiến xa hơn trong thế giới Võ Lâm.

Dạo quanh thị trường game đầu năm, mỗi game đều có những hoạt động ingame và outgame phong phú để phục vụ khách hàng. Trong đó, VLTK II là một game mới được cộng đồng game thủ đón nhận nồng nhiệt với số lượng khách hàng tăng đột biến trong một thời gian ngắn.

Tham khảo các chương trình tại website: *http://volam2.zing.vn*

Minh Tâm

Các vật phẩm mới từ Ngự Các

Khai trương chức năng Ngự Các

Thể thao điện tử đồng hà

Ngày 22/1/2008, bộ VH-TT-DL đã có quyết định số 340/QĐ-BVHTTDL về việc thành lập ban "Vận động thành lập hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam" do GS Dương Nghiệp Chí – nguyên viện trưởng Viện Khoa Học TDTT làm trưởng ban. Đây thực sự là một tin hết sức phấn khởi cho cộng đồng chơi game tại Việt Nam cùng các nhà tổ chức vì quyết định này cũng đồng nghĩa với việc Nhà nước chính thức thừa nhận thể thao điện tử có chỗ đứng bình đẳng với các môn thể thao truyền thống. Nhân dịp này, GS Dương Nghiệp Chí đã có đôi lời tâm sự với bạn đọc của Thế Giới Game.

Trước hết xin ông cho biết, trong thời gian tới ban vận động thành lập sẽ có những hoạt động gì và khi nào thì đại hội thành lập sẽ được tổ chức?

Theo dự kiến, chúng tôi sẽ có phiên họp các thành viên sáng lập vào cuối tháng 2/2008. Bản thân tôi và mọi người đều bận nhưng cũng rất muốn làm được nhiều việc bên cạnh việc thực hiện các thủ tục thành lập hiệp hội. Tuy nhiên, đây là điều chưa thể nói trước vì còn phụ thuộc vào sự nhất trí chung của các thành viên. Chúng tôi sẽ cố gắng nỗ lực để làm tất cả những gì có thể trong khả năng của mình để đáp ứng mong muốn của cộng đồng chơi game nói riêng và xã hội nói chung. Còn về lộ trình tổ chức đại hội thành lập, dự kiến là vào tháng 7/2008.

Tại ASEAN Indoor Games 2007, thể thao điện tử đã có trong các nội dung thi đấu như đua xe, bóng đá. Đáng tiếc là Việt Nam không có đại diện để tham gia. Năm 2009, Việt Nam sẽ đăng cai ASEAN Indoor Games. Ông có thể cho biết thể thao điện tử có là một trong các nội dung thi đấu không, và vai trò của hiệp hội chúng ta khi đó?

Thể thao điện tử Việt Nam vắng mặt tại ASEAN Indoor Games 2007 là điều rất đáng tiếc mà một trong các nguyên nhân là vì chúng ta chưa có hiệp hội cho cộng đồng chơi game. Với sự ra đời hiệp hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí Việt Nam mà chúng ta đang cùng vận động và quyết tâm thì đương nhiên là không thể lặp lại điều đáng tiếc đó nữa. Về ASEAN Indoor Games 2009 mà Việt Nam đăng cai, các nội dung thi đấu là do ủy ban Olympic Việt Nam quyết định và phải chờ cuộc họp của ban tổ chức vào tháng 4/2008 quyết định. Chúng tôi tin rằng, ban tổ chức sẽ bàn đến việc đưa thể thao điện tử vào nội dung của sự kiện thể thao này và ít nhất sẽ ở nội dung trình diễn. Điều mà từ trước đến nay các nước chủ nhà không chỉ riêng Việt Nam hết sức cân nhắc trước các nội dung thi đấu có thể đưa vào chương trình chính là những thành tích mà các đội tuyển của mình có thể đạt được đến đâu. Tuy nhiên, tôi tin rằng chính cộng đồng game thủ Việt Nam nói chung và tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam, nhà tổ chức giải vô địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam (VESC) suốt 2 năm qua, sẽ nỗ lực hết mình và quyết tâm để không phụ lòng mong đợi của công chúng cũng như lãnh đạo ngành TDTT. Sự ra đời của hiệp hội chắc chắn sẽ góp phần định hướng tích cực hơn cho điều này.

nh cùng thể thao giải trí

Ông có cho rằng tên gọi của hiệp hội quá ôm đồm khi là "một ngôi nhà chung" của cả thể thao điện tử lẫn thể thao giải trí?

Thực tế là thể thao giải trí đã phát triển ở nước ta trong một số năm gần đây. Trong Luật TDTT mới được ban hành cũng có điều khoản về phát triển và khuyến khích thể thao giải trí. Vì thế, chúng ta cần hiểu về thể thao giải trí theo nghĩa rộng với 6 nhóm môn: các môn giải trí cao cấp như golf, bowling, bi-a... Nhóm môn thứ 2 là các môn thể thao giải trí mang tính nghệ thuật như khiêu vũ thể thao, thể dục nhịp điệu, thể dục thẩm mỹ... Nhóm môn thứ 3 là các môn mang tính dân tộc, nhóm môn tiếp theo các các môn thể thao giải trí mang tính trí tuệ như cờ tướng, cờ vua, bóng đá, thể thao điện tử... Nhiều nước còn đưa cả đặt cược thể thao, xổ số thể thao vào phạm trù thể thao giải trí. Nhóm tiếp theo là các môn bóng giải trí như bóng đá mini, bóng chuyền đơn... Nhóm môn cuối cùng là các môn giải trí mạo hiểm như leo núi, đua xe địa hình... Như vậy, thể thao điện tử là một trong các nhóm nội dung của thể thao giải trí và hoàn toàn không có gì là "ôm đồm" cả.

Đúng là nhiều lĩnh vực thể thao đều đã có liên đoàn, hiệp hội riêng. Tuy nhiên, còn rất nhiều lĩnh vực thể thao chưa thành lập được tổ chức của mình. Vì thế, sự tham gia của họ vào hiệp hội Thể Thao Điện Tử và Giải Trí cũng là điều rất tốt. Chúng ta cũng không hề lấn sân với các hiệp hội, liên đoàn thể thao khác vì các tổ chức đó về cơ bản là phát triển thể thao mang tính chuyên nghiệp chứ không phải là giải trí. Thêm nữa, nhiệm vụ điện tử hoá thể thao của hiệp hội chúng ta là hết sức quan trọng, và trong sự hoà đồng với thể thao giải trí thì thể thao điện tử càng thể hiện được vai trò của mình.

Cuối cùng xin hỏi ông về một số tâm tư riêng với tư cách là người đã gắn bó nhiều năm trong ngành thể thao và đồng thời cũng là người của ngành đã trực tiếp làm việc với các chuyên gia CNTT trong quá trình tổ chức SEA Games 22 do Việt Nam đăng cai năm 2003. Ông có thể cho biết, cơ cấu nhân sự của hiệp hội sẽ là như thế nào, cùng những mong muốn của ông với những người đồng nhiệm trong ban vận động.

Như danh sách ban vận động đã được bộ VH-TT-DL duyệt, cá nhân tôi và TS Mai Anh – nguyên tổng thư ký hội Tin Học Việt Nam - là những người được tín nhiệm để quan hệ với các cơ quan hữu trách trong quá trình thực hiện các thủ tục chính thức thành lập hiệp hội cùng với một số thành viên đại diện cho ngành TDTT, CNTT và báo chí, truyền thông. Cũng cần nói thêm là sự vận động thành lập hiệp hội không phải là những năm gần đây mà ngay từ trước SEA Games 22 trong quá trình xây dựng hệ thống điện tử xử lý thông tin của sự kiện thể thao này. Tuy nhiên, cú hích thực sự cho quá trình vận động thành lập chính là việc tạp chí Thế Giới Vi Tính – PC World Việt Nam đã tổ chức thành công giải Vô Địch Thể Thao Điện Tử Việt Nam 2 năm qua. Trong danh sách các thành viên ban vận động thành lập hiệp hội có 2 thành viên của Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam là ông Lê Trung Việt - Tổng biên tập và ông Phạm Tiến Quang - Trưởng đại diện tại Hà Nội. Những gì mà tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam đã làm được chính là nòng cốt của hiệp hội và bản thân tôi hết sức mong muốn điều đó không chỉ ở tạp chí mà cả với cộng đồng bạn đọc cùng các game thủ đang tham gia các hoạt động do TGVT - PC World Việt Nam tổ chức.

Xin cám ơn ông và chúc cho sự thành công của hiệp hội trong thời gian tới!

TÂN KHOA – PHI QUÂN

Dễ chơi mà cũng dễ

Bạn có trong tay thẻ Visa Debit và sẵn sàng thanh toán quốc tế? Đó là một công cụ tuyệt vời hỗ trợ cuộc chơi của bạn nhưng hãy cẩn thận với những hiểm nguy đang rình rập.

Thẻ debit: Công cụ thanh toán đắc lực

Trong vòng 2 năm trở lại đây, những chiếc thẻ thanh toán quốc tế nạp tiền trước (như Techcombank Visa Debit, Vietcombank MTV...) đã trở thành công cụ mua hàng trực tuyến đắc lực cho game thủ. Cho đến nay, nhiều ngân hàng trong nước như Techcombank, Đông Á, ACB, Vietcombank, BIDV... đã kết hợp với các tổ chức thanh toán quốc tế phát hành thẻ debit. Thị trường đang nóng dần lên khi ngày càng có nhiều hình thức thanh toán, nạp tiền qua thẻ với sự tham gia của nhiều tổ chức mua bán trực tuyến như *www.chodientu.com* hay *www.123mua.com.vn*.

Thủ tục mở thẻ khá đơn giản. Người dùng chỉ đợi khoảng 2 tuần và phải trả chi phí sử dụng dịch vụ khoảng 100.000 VND/năm. Đối với các game thủ và những người mua hàng trực tuyến, lợi ích của việc dùng thẻ debit ở chỗ "chỉ mua trong giá trị nạp vào thẻ". Nhờ đó, nếu thẻ bị lộ thông tin thì kẻ xấu cũng không thể thanh toán cho món hàng cần mua vì không đủ tiền. Do không phải nạp trước quá nhiều tiền như thẻ tín dụng (credit card) nên nhiều bạn trẻ đã sử dụng thẻ debit để mua các dịch vụ game quốc tế. Trong vòng 2 năm trở lại đây, thẻ debit đã giúp không ít game thủ có cơ hội tham gia các MMMORPG quốc tế. Người chơi cũng có thể sử dụng thẻ ATM để thanh toán quốc tế nhưng sẽ phải trả phí thanh toán cao hơn.

Bên cạnh các loại thẻ Master/Visa, hiện các game thủ cũng sử dụng Paypal làm công cụ thanh toán. Ưu điểm của Paypal là bạn chỉ cần khai báo thông tin về thẻ Visa/Master 1 lần cho Paypal và kể từ đó chỉ dùng tài khoản Paypal để giao dịch với người dùng Paypal khác. Đây là cách để chủ thẻ không phải tiết lộ thông tin của thẻ. Tuy nhiên, hiện Paypal chỉ chủ yếu chú trọng ở góc độ giao dịch chứ không đảm bảo được về tính hợp pháp mà những người dùng Paypal trao đổi với nhau. Hiện nhiều website bán tiền game và tài khoản ảo chấp nhận thanh toán qua Paypal.

Game thủ mua gì trên mạng?

Các món hàng trực tuyến hay được mua nhất chính là các mật mã game (game codes) dùng để nạp tiền ảo, nạp giờ chơi trực tuyến hay để nạp các vật phẩm chơi game cao cấp. Các món hàng khác có thể là các đĩa game có thể tải về cùng mật mã kích hoạt (serial) cũng như các tài khoản chơi game, tiền ảo của nhiều MMORPG như Lineage2, World of Warcarft, Granado Espada ... được rao bán nhan nhản trên mạng.

Nhưng "có tiền thì sinh tật". Khi đã có công cụ để thanh toán dịch vụ game thì các bạn game thủ trẻ lại không lên mạng để mua game, mà lại tò mò mấy thứ mà phụ huynh cấm, nhất là mấy món hàng xxx, các tài khoản để tải về phim, ảnh đồi trụy... mà các website đen lại chứa nhiều cạm bẫy.

Dễ chết

Một tay kinh doanh website đen từng cho biết hắn bán các tài khoản với giá trị rất thấp, có thể 1 tài khoản chỉ mất phí 1 USD/năm nhưng bù lại hắn sẽ lấy được thông tin của chủ thẻ (tên chủ thẻ, số thẻ, số CCV, tên ngân hàng phát hành thẻ, hạn sử dụng thẻ) và dùng để mua thỏa thích các món hàng khác trên mạng. Điều cần làm rõ ở đây là thường các trang web bán hàng không nghiêm túc thường chấp nhận thẻ thanh toán rất nhanh chóng mà không đòi hỏi phải theo nhiều bước xác nhận (giao dịch qua email).

Việc mua hàng hóa ảo trên các website không được các hãng phát hành công nhận cũng có thể mang lại nhiều rắc rối cho game thủ. Có những trường hợp game thủ mua tiền ảo hay các vật phẩm và các mật mã từ một website nọ và khi đăng nhập vào game liền bị khóa tài khoản. Lý do là các website lậu thường hack các tài khoản khác và bán lại cho người chơi hay những kẻ này lợi dụng lỗi game để đúp (dub) đồ và bán đồ đúp lại cho người chơi. Thường các nhà phát hành đều phát hiện được những hành động vi phạm này và đóng băng tài khoản người chơi.

Ông Trần Xuân Thành, phó phòng phụ trách thẻ, sở giao dịch 2 ngân hàng BIDV cho biết, hiện tại thị trường thanh toán trực tuyến bằng thẻ là "thị trường lòng tin". "Việc xác định về các lệnh đặt hàng của các chủ thẻ là bài toán phức tạp", ông Thành cho biết. Có nghĩa là, nếu như bạn

chết

bị kẻ gian lấy cắp thông tin và ra lệnh mua hàng trên các website thì ngân hàng cũng sẽ gặp nhiều khó khăn trong việc xác định ai là người thực sự đã ra lệnh đặt hàng. Kết quả là bạn không thể tiếp tục thanh toán bằng thẻ của mình trong thời gian chờ điều tra. Ngoài ra, uy tín trực tuyến của bạn có thể sẽ bị giảm sút và thậm chí căn cứ vào đó, một số website từ chối nhận thanh toán của bạn. Trong thế giới thanh toán trực tuyến, bạn khó lòng có thể thay đổi tài khoản thanh toán như thay đổi tài khoản email. Do đó, đa số các ngân hàng hiện nay khuyên người dùng "chỉ mua bán với những website đáng tin cậy".

Bài viết này chỉ là khúc dạo đầu về một thị trường thẻ Việt Nam đang không ngừng lớn mạnh. TGVT-TGG mong các bạn game thủ sử dụng công cụ thanh toán này một cách hiệu quả và tránh được những tổn thất có thể xảy ra.

YÊN KHÊ

Tính đến cuối tháng 2/2008, website của IHA Games vẫn chưa cho phép mua thẻ game (GVC) bằng thẻ Visa/Master.

IAH Games đóng cửa dịch vụ nạp thẻ quốc tế

Từ trước Tết Mậu Tý đến nay, IAH Games –hãng phát hành Granado Espada và Hellgate:London khu vực Đông Nam Á có trụ sở tại Singapore, vẫn chưa mở cửa lại dịch vụ nạp thẻ bằng Master và Visa Card. Thay vào đó, công ty này đã chỉ định www.gameshop.com.sg là nhà phân phối các loại thẻ game cho IAH. TGVT-TGG đã phỏng vấn bà Danielle Hrin, giám đốc cộng đồng khu vực, của Granado Espada.

IAH có thể cho biết chuyện gì đã xảy ra với trang web thanh toán dịch vụ game bằng thẻ Visa/Master trên trang chủ của công ty? Vui lòng cho biết về các trường hợp dùng thẻ tín dụng bất hợp pháp, nhất là các trường hợp của Việt Nam?

Bất cứ dịch vụ nào có mức giao dịch bằng thẻ tín dụng cao cũng khó tránh khỏi các trường hợp gian lận. Chúng tôi lo lắng về vấn đề này vì nó ảnh hưởng đến uy tín của cả trò chơi lẫn IAH. Chúng tôi luôn theo dõi hệ thống thanh toán và khi mức độ gian lận thẻ vượt quá mức cho phép thì chúng tôi buộc phải ngừng vận hành dịch vụ thanh toán bằng thẻ. Tỷ lệ các trường hợp thanh toán bằng thẻ ăn cắp của Việt Nam là cao so với các quốc gia khác. Tuy nhiên, không ít trường hợp, kẻ gian sử dụng IP Việt Nam để thực hiện giao dịch.

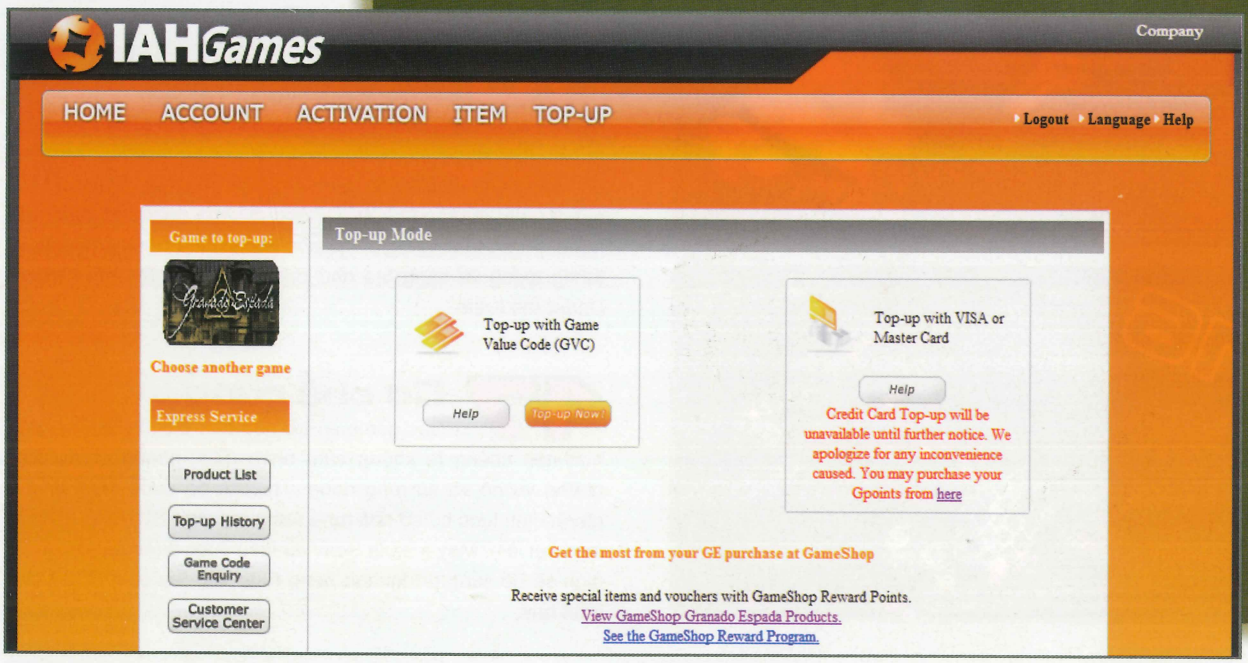
IAH có biện pháp gì đối với tài khoản sử dụng thẻ ăn cắp để nạp tiền game?

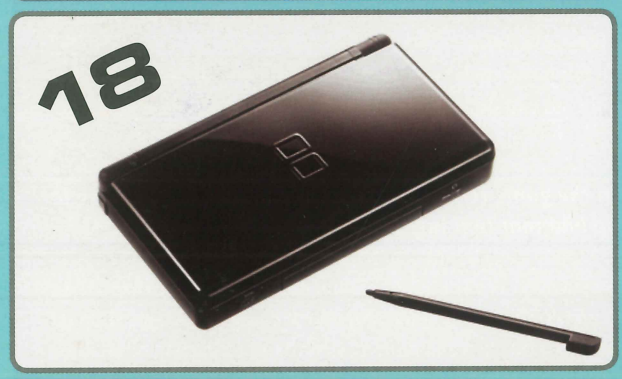
Với bất kỳ trường hợp tình nghi nào, chúng tôi lập tức "treo" tài khoản đó để điều tra. Gần đây, chúng tôi phát hiện nhiều game thủ đã "mua" các mã game (GVC) hay GP (tiền trong game Granado Espada) bằng tiền trong game hay mua từ các website không đáng tin cậy. dĩ nhiên, chúng tôi có nhiều mức phạt từ cảnh cáo cho đến việc khóa vĩnh viễn các tài khoản cố tình vi phạm để bảo vệ trò chơi.

Mục tiêu của chúng tôi là cung cấp dịch vụ game có độ tin cậy cao, mang lại niềm vui cho game thủ. Việc dùng thẻ ăn cắp để nạp tiền game làm mất giá trị dịch vụ game, gây ảnh hưởng xấu tới nền kinh tế trong game và làm phiền các người chơi khác.

IAH đã chuyển việc bán thẻ game (GVC) sang cho www.gameshop.com.sg là do hệ thống của GameShop bảo mật hơn hay IAH muốn chuyển bớt rủi ro?

Mặc dù hệ thống Granado Espada này chỉ phục vụ khu vực Đông Nam Á nhưng có tỷ lệ lớn game thủ chơi từ ngoài khu vực này. Vì vậy chúng tôi phải duy trì hình thức thanh toán trực tuyến để nhóm game thủ này có thể hưởng được mọi lợi ích của game. GameShop đã chứng minh được mức độ bảo mật và tin cậy và là phương tiện thanh toán chấp nhận được trong khi chúng tôi đang chỉnh đốn hệ thống thanh toán thẻ. Chúng tôi hy vọng sẽ đưa dịch vụ nạp thẻ game trở lại nhanh chóng. Các game thủ Việt Nam có thể tìm thấy thông tin mua thẻ tại Việt Nam tại *http://ge.iahgames.com/en/store/?sec=8&ssec=107*. Chúc các bạn tiếp tục hành trình Granado Espada thú vị.





Những sáng đáng

20 Hệ thống điểm Achievement Points

Không ít game thủ sở hữu Xbox 360 cảm thấy hài lòng mỗi khi thấy bảng "Achievements Unlocked" xuất hiện trên màn hình chơi. Nhờ việc thuyết phục các nhà phát triển bổ sung thêm các thử thách phụ vào game của họ đồng thời gán một lượng điểm cho chúng, Microsoft đã làm tăng đáng kể giá trị chơi lại của các tựa game trên nền Xbox 360.

19 Điều khiển bằng chuyển động

Nintendo Wii đã thay đổi hoàn toàn cách chúng ta chơi game bằng cách tập trung vào việc sử dụng Wii Remote để điều khiển game như vung remote để đánh một quả bóng chày hay so găng trong game đấm bốc ảo. Không chịu thua kém, Sony cũng đã tích hợp công nghệ này vào tay cầm SIXAXIS của PS3, nhờ đó mà người chơi có thể điều khiển và di chuyển trong game bằng cách nâng lên, hạ xuống hoặc nghiêng tay cầm.

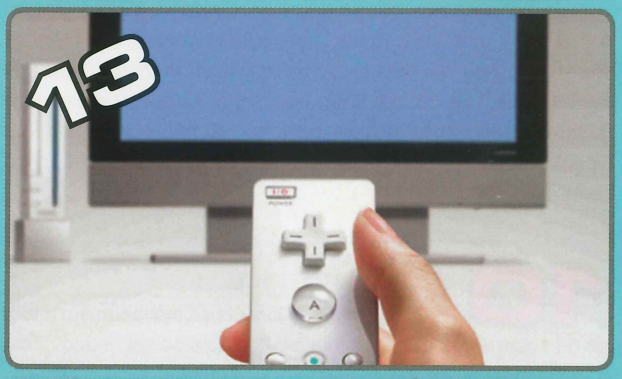
18 Cơ chế điều khiển bằng cảm ứng

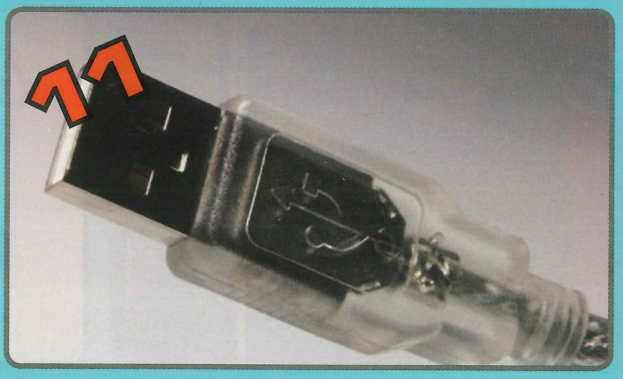
Mặc dù có kết cấu phần cứng khiêm tốn hơn so với đối thủ cùng thời là PSP, tuy nhiên Nintendo đã chứng minh chính cách chơi độc đáo bằng điều khiển cảm ứng trên nền máy Nintendo DS mới thu hút được game thủ, không chỉ qua doanh số bán ngất ngưởng trên toàn thế giới mà còn nhờ những tựa game giàu trí tưởng tượng và sáng tạo như Brain Age hay Trauma Center: Under the Knife.

17 Cơ chế rung

Các game sẽ trở nên đơn điệu và nhàm chán hơn nếu chúng ta không cảm nhận được những phát súng, những vụ nổ và sự rung động. Thực tế đã được minh chứng quyết định lược bỏ cơ chế rung trong tay cầm SIXAXIS là hoàn toàn sai lầm. May mắn là Sony đã hiểu được điều này khi quyết định sẽ bổ sung trở lại tính năng rung vào tay cầm PS3 trong năm nay.

kiến nhớ nhất





16 Nội dung có thể tải về

Những nội dung có thể download được trên hệ console đã tạo nên một diện mạo mới cho thế giới game, đến mức nếu không có Xbox Live, PlayStation Network và Virtual Console mọi thứ sẽ trở nên vắng vẻ và buồn chán. Đây cũng là nguồn thu không nhỏ cho các nhà phát triển lẫn phát hành game.

15 Liên lạc bằng giọng nói

Khả năng liên lạc bằng giọng nói trên cả hệ PC và console đã làm sinh động và mãnh liệt thêm những trận đấu trên chiến trường mạng. Bởi từ đây người chơi có thể mỉa mai đối phương hay liên lạc tốt hơn với những đồng minh của mình trong World of Warcraft.

14 Cần điều khiển Analog

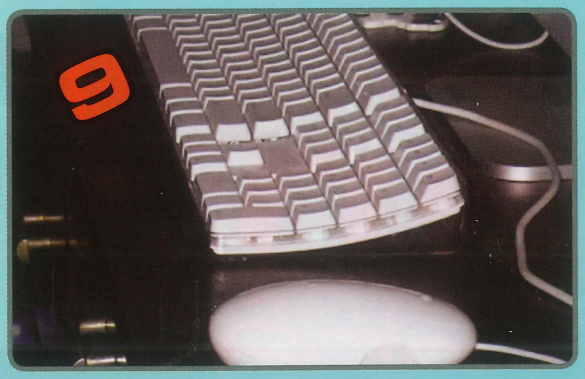
Không thể tưởng tượng được việc chúng ta chơi Bioshock với tay cầm của PS1 sẽ như thế nào. Cần điều khiển analog thay đổi cách chúng ta chơi game 3D, cho phép thực hiện những cú headshot với độ chính xác cao, những cú power slide với chiếc Ferrari và trên hết nó đã thay thế xứng đáng cho phím di chuyển khá bất tiện.

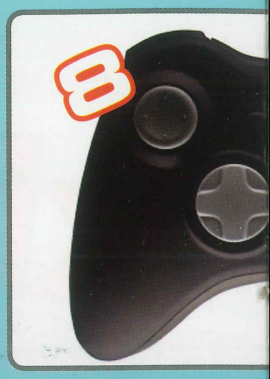
13 Công nghệ không dây

Công nghệ không dây như gần đã trở thành chuẩn đối với tất cả các hệ máy đặc biệt là các hệ chơi game chuyên dụng. Và giờ đây thật khó chịu nếu cuộc sống thiếu vắng tay cầm không dây của Xbox 360, PS3 hay Wii. Headset không dây, Network Adapters và đàn guitar không dây đã mang đến sự rộng rãi và thoải mái trong không gian game của chúng ta.

12 Cơ chế vật lý

Cơ chế vật lý ngày càng tiên tiến khiến những đối tượng trong game bị tác động và ảnh hưởng không khác gì ngoài đời: bị bắn tung lên trời hay tan xác bởi sức ép của những





vụ nổ, bị cắt bởi các mảnh gương khi bị quăng qua cửa sổ... Chính cơ chế vật lý đã góp phần không nhỏ khi đưa game đến gần với thực tế hơn bao giờ hết.

11 USB

Sự xuất hiện của giao tiếp USB đã tác động sâu sắc đến thế giới game. Nếu như trước đây, người chơi cần những chiếc card chuyên dụng để kết nối joystick hay các thiết bị ngoại vi khác với máy tính, thì giờ đây mọi chuyện đơn giản hẳn với kết nối USB, cho phép người chơi kết nối tay cầm, bàn phím và chuột cũng như các thiết bị lưu trữ một cách dễ dàng. Trên mặt trận console, nhờ kết nối USB, người chơi có thể sử dụng chiếc guitar USB của Xbox 360 với phiên bản Guitar Hero III trên PC. Người chơi còn có thể chuyển ảnh sang máy PS3, chuyển nhạc sang máy MP3…

10 Âm thanh

Những game đầu tiên chỉ có một phần âm thanh rất đơn giản với những tiếng bip bip, khác xa so với những gì mà chip âm thanh trong những chiếc PC hay console ngày nay mang lại. Giờ đây, chúng ta đã có hệ thống âm thanh vòm 7.1, nhạc cụ trong những game âm nhạc, speaker tích hợp trong remote của Wii hay tai nghe không dây Ear Force của Turtle Beach. Rõ ràng âm thanh đã giúp chúng ta cảm nhận game tinh tế và sâu sắc hơn.

9 Chuột và bàn phím

Thật khó tưởng tượng một thế giới vi tính không có chuột và bàn phím. Với những mẫu mã và hình dáng ngày càng hiện đại, tạo sự thoải mái và chuyên nghiệp trong cách chơi game, chuột và bàn phím là một trong những lý do quan trọng nhất của việc rất nhiều người vẫn gắn bó với game PC. Mặt khác đây cũng là lợi điểm để bạn thưởng thức trọn vẹn các game hành động góc nhìn thứ nhất, chiến thuật thời gian thực hay những game trực tuyến phức tạp.

8 Tay cầm điều khiển

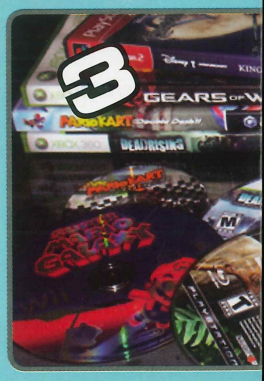
Nếu như trong những thập niên 70, 80, joystick và trackball thống trị game arcade thì qua thời gian cùng sự đóng góp của Atari và nhiều hãng khác, những thiết bị này đã phát triển lên một tầm cao hơn rất nhiều với NES pad, DualShock 2, tay cầm Xbox 360 và dĩ nhiên cả Remote của Wii.

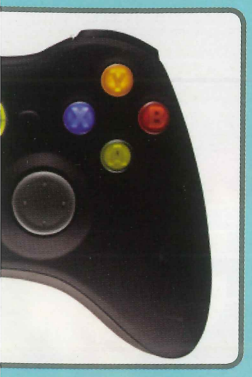
7 Chơi trực tuyến

Game trực tuyến đã thay thế hoàn toàn cho game chơi qua mạng cục bộ (LAN) hay chia sẻ cùng màn hình vốn đã trở nên lỗi thời và gò bó. Những quả bom tấn như Quake, Team Fortress, Battlefield trên PC đã mở màn và thúc đẩy cho thời đại của game trực tuyến. Không chỉ thống trị trên nền PC, phần chơi mạng còn lấn sân sang console với việc Microsoft cho ra đời dịch vụ Xbox Live với giao diện thân thiện và rất nhiều tính năng dịch vụ thú vị.

6 Công cụ Mod

Chưa phổ biến nhiều trên hệ console, những công cụ mod đã và đang tiếp tục đóng một vai trò quan trọng trong sự tiến triển của trò chơi điện tử. Việc kéo dài tuổi thọ của một game bằng cách "nghịch ngợm" với mã nguồn của nó đã trở nên khá





phổ biến, tạo nên rất nhiều bản mod có giá trị (CounterStrike, DOTA) và những tên tuổi lập trình mới. Những ưu điểm của công cụ mod dần được các nhà phát triển game để ý đến và tích hợp thêm tính năng tự tạo màn chơi trong các sản phẩm của họ như Starcraft, Elder Scrolls III và sắp tới là game đối kháng Super Smash Bros.Brawl.

5 Máy game chuyên dụng

Trong khi những cỗ máy tính chơi game luôn đòi hỏi phải nâng cấp để theo kịp với thị trường và nhu cầu thì hệ console lại mang đến cho người chơi cách thưởng thức game dễ dàng, thân thiện hơn. Những hệ máy cũ như Atari 2600, Odyssey và Coleco Vision đã tiến hóa và phát triển thành NES, Genesis, PlayStation, Xbox 360 và Wii, với hàng tá cải tiến và đổi mới, với rất nhiều dạng tay cầm điều khiển và những thể loại game độc quyền. Sẽ thật thiếu sót nếu chúng ta chỉ thưởng thức World of Warcaft, Crysis mà bỏ qua Super Mario Galaxy hay The Legend of Zelda.

4 Phương tiện lưu trữ

Cả Sony, Nintendo hay SEGA đều rất "láu" khi buộc người chơi ngoài việc bỏ tiền để tậu hệ máy của họ về còn phải kèm theo những thẻ nhớ gắn ngoài với dung lượng hạn chế trước những trò chơi đòi hỏi dung lượng lưu trữ rất khủng bố. Hệ Xbox đã tích hợp sẵn ổ cứng gắn trong và giao tiếp thẻ nhớ bên ngoài cho phép người chơi nhiều tùy chọn hơn. Ngày nay game thủ trên console không cần phải bận tâm nhiều đến việc quản lý các file lưu trữ của mình nữa. Mặt khác, họ còn có thể lưu cả phim, ảnh và những nội dung tải về khác bằng ổ cứng tích hợp trong các hệ máy chơi game của mình.

3 Công nghệ đĩa

Băng cartridge là một sáng chế lớn trong nền công nghiệp game, tuy nhiên sự xuất hiện của CD đã thay đổi vĩnh viễn thế giới game. Nhà phát triển giờ đây có nhiều không gian hơn để bổ sung thêm nội dung với giá thành rẻ hơn. DVD ra đời mang đến cho người dùng những đoạn phim sắc nét hơn rất nhiều và dĩ nhiên tăng khả năng lưu trữ. Chưa dừng lại ở đó, định dạng đĩa mới nhất Blu-ray đã phá vỡ mọi rào cản về công nghệ với video độ nét cao và dung lượng lưu trữ lên tới 50GB. Nếu không có công nghệ đĩa, có lẽ game 2D với đồ hoạ của Nintendo 64 vẫn tiếp tục thống trị "cuộc chơi" của chúng ta.

2 Bộ xử lý 3D

Atari, Sega và Nintendo đã tạo ra đế chế game khổng lồ của mình với những game 2D. Nhưng sự ra đời của những game 3D đầu tiên như Myst, Wolfenstein 3D và Doom đã đẩy lịch sử game bước sang trang mới. Ngày nay, đồ hoạ 3D đang dẫn dắt nền công nghiệp game và các nhà phát triển luôn tìm cách tạo ra những hiệu ứng đồ họa ngày càng đẹp mắt và giống thật hơn.

1 Máy vi tính

Không có máy tính, có lẽ khái niệm trò chơi điện tử sẽ không tồn tại. Nó là động lực cho tất cả mọi thứ, từ những chiếc PC đa nhân mới nhất cho đến sự xuất hiện của PlayStation 3. Máy tính giờ đây đã là hệ máy lớn tuổi nhất trong những ứng cử viên tham gia cuộc chạy đua về công nghệ, tuy nhiên chưa bao giờ bị coi là kẻ đứng ngoài cuộc.

PHƯƠNG THẢO
TỔNG HỢP

SINS OF A SOLAR EMPIRE

CHINH PHỤC THÁI DƯƠNG HỆ

SINS OF A SOLAR EMPIRE	
PHÁT HÀNH	Stardock
PHÁT TRIỂN	IronClad
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	05/02/2008
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	P4 1,8GHz 512MB 128MB Geforce 6600 trở lên 1,5GB Windows XP/Vista

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Nếu là người yêu game chiến thuật không gian, và đã từng thoáng nghe tới cái tên Sins of a Solar Empire, chắc bạn cũng sẽ phân vân liệu sẽ chơi theo kiểu gì: thời gian thực RTS và hay theo lượt 4X (khám phá - eXplore, mở rộng - eXpand, khai thác - eXploit và tiêu diệt - eXterminate)?

Công thức 4X

Trên thực tế, Sins of a Solar Empire (Sins) là một "món ăn" được nhào trộn bởi tất cả các hương vị trên: một chút của HomeWorld, một chút của Galatic Civilization, thậm chí một chút của Supreme Commander.

Game được "bày biện" với bối cảnh tương lai xa xôi khi Trader Emergency Coalitian - một liên minh của rất nhiều hành tinh có con người sinh sống - đoàn kết lại với nhau để đương đầu với hai mối đe dọa: Advent, những con người bị xua đuổi, chu du trong thiên hà với công nghệ ngoài hành tinh đang trở lại và Vasari, đế chế cổ xưa với tham vọng hủy diệt nhân loại.

Giống như rất nhiều các trò chơi chiến thuật không gian, Sins trao cho bạn một hành tinh làm "vốn", và từ đây bạn phải khám phá toàn bộ các hành tinh còn lại. Di chuyển qua vũ trụ của Sins được thông qua các hệ vì sao và các hành tinh bằng các con đường độc đạo.

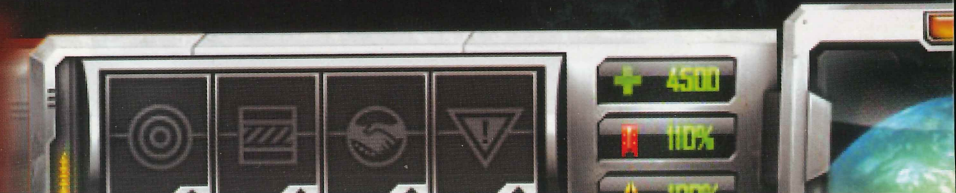
Các hành tinh được phân thành bốn loại. Loại có bề mặt đất và sa mạc có thể dễ dàng để định cư, nhưng để làm chủ được những loại toàn nham thạch và băng hà thì bạn cần phải nâng cấp những công nghệ tương ứng. Một số thiên thạch cũng có thể là nơi định cư, nhưng do quá nhỏ nên chúng chỉ chứa một lượng dân cư nhỏ, xem như là một trạm khai thác tài nguyên hay căn cứ tạm thời.

Thêm hương, tiếp vị...

Để hỗ trợ việc bành trướng, bạn sẽ phải xây dựng hạm đội. Tàu chiến trong Sins cũng được phân ra làm ba loại: tàu khu trục (Firgate), tàu tuần dương (Cruiser), cuối cùng, "át chủ bài" của cả hạm đội chính là tàu chỉ huy (Capital Ship). Ngoài ra Capital Ship còn có khả năng nhận điểm kinh nghiệm và lên cấp, khiến chúng ngày càng mạnh hơn với những tính năng độc đáo. Điểm tuyệt vời trong phần hạm đội là loại tàu chiến trong game đều có một thế mạnh, vai trò riêng và hoàn toàn không có sự tương khắc rõ rệt giữa từng mẫu chiến hạm với nhau. Một "hương vị" mà chỉ những "món ăn" chiến thuật hay mới có.

Có ba nguồn tài nguyên: tiền, sắt và pha lê. Tiền thu được qua khoản thuế đánh vào lượng dân cư đông đúc từ các hành tinh hay từ việc buôn bán. Sắt và pha lê chỉ có thể thu được từ việc khai thác thiên thạch. Xây dựng tàu chiến hay công trình, nâng cấp hành tinh hay nghiên cứu công nghệ đều tiêu thụ một lượng lớn tài nguyên mà tình trạng chung thường xuyên là cung không đủ cầu.

Sins có những chế độ ngoại giao bình thường như tuyên chiến hay kết hợp bang giao... Nó được thực hiện bằng cách bạn phải theo đuổi các nhiệm vụ mà các phe phái kia đưa ra. Hoàn thành nhiệm vụ thì bạn sẽ lấy lòng được bên ra nhiệm vụ, còn không hai bên sẽ mất hòa khí. Vì thế



để tạo dựng được một liên minh, bạn sẽ phải tốn khá nhiều công sức và đôi khi phải chọn lựa giữa việc giành thời gian và nguồn lực để phát triển nội lực hay "cung cúc" lấy lòng đối phương

Sau đó chính là hệ thống không tặc, vốn là một cách rất hiệu quả để ném đá dấu tay. Đám không tặc này hoạt động như một phe phái trung lập, sẵn sàng tấn công bất cứ ai một cách ngẫu nhiên. Bạn có thể thuyết phục chúng tấn công đối phương bằng một khoản tiền thưởng. Tuy nhiên, hệ thống này hoạt động như một sàn đấu giá, nơi mà các phe phái cố gắng giải phóng mình khỏi nguy cơ bị khủng bố bằng đưa ra khoản tiền thưởng cao hơn. Rủi ro là nếu đã đặt tiền thì bạn sẽ không thể rút lại. Một rủi ro khác, là càng nhiều tiền được đặt vào thì số lượng hải tặc kéo đến cũng càng đông. Vì thế, nếu thua cược thì có nghĩa là bạn đã mất cả... chì lẫn chài.

Kết hợp kiểu RTS

Thưởng thức tất cả những "hương vị" trên nghe có vẻ hơi quá sức. Hãy yên tâm, Sins biết cách giúp bạn ung dung nhấm nháp món ăn tinh thần này. Mọi diễn biến xảy ra đủ nhanh để bạn thường xuyên bận rộn với việc ra quyết định nhưng hiếm khi rơi vào tình trạng quá tải. Danh sách hành tinh giúp bạn quản lý được để chế hùng hậu. Không cần phải rời mắt khỏi tầm nhìn, bạn có thể chọn được nhà máy để bắt đầu sản xuất các chiến thuyền cứu viện và tiếp tục tham gia cuộc chiến.

Nếu Sins có chỗ "khó ăn", thì đó là "món ăn" khổng lồ này dễ dàng ngốn hàng giờ để có thể tiêu hóa hết. Bản đồ cỡ trung bình có thể "xơi" từ sáu đến tám tiếng. Còn những cuộc chơi lớn hơn thì mất cả ngày nếu bạn chơi ở tốc độ bình thường. Thay vào đó, bạn phải tiêu diệt mọi căn cứ của đối phương để trò chơi có thể kết thúc, một quá trình làm tiêu hao thời gian khá đáng kể.

Sins đi kèm nhiều bản đồ chơi tự do nhưng lại thiếu phần chiến dịch. Tuy nhiên, phần chơi đơn cũng không bị ảnh hưởng bởi lượng bản đồ khá đa dạng và game cho phép bạn tự "xào nấu" bản đồ mới. Thưởng thức Sins với nhiều người sẽ càng tuyệt vời hơn bởi bao giờ đối đầu với con người cũng hấp dẫn hơn đối thủ máy.

Cuối cùng, mảng đồ họa của game rất tốt. Tuy Sins không phải là một trò chơi có vẻ ngoài hào nhoáng, nhưng đồ họa rất bắt mắt. Các thiết kế phi thuyền trông thật ấn tượng khi nhìn gần và chứng khiến những hạm đội giao chiến bao giờ cũng thú vị. Kéo lùi camera lại, và các con thuyền cùng phi đội được hay bằng những biểu tượng đặc trưng, cho bạn một bức tranh lớn hơn thậm chí cả khi thu nhỏ tất cả mọi thứ lại để có cái nhìn tổng quan về hệ mặt trời. Giao diện khá tinh tế và phù hợp với hầu hết mọi độ phân giải. Hiệu ứng âm thanh và tiếng động không quá suất sắc và phần nhạc nền đáp ứng đủ tạo nên khung cảnh giả tưởng.

"Món khai vị" tuyệt vời

Tổng kết, Sins of a Solar Empire là một game chiến thuật hay, tuyệt vời với lối chơi hấp dẫn và đồ họa đẹp mắt. Có thể Sins là món ăn hơi quá suất đối với ai không có nhiều thời gian, nhưng nếu từ từ thưởng thức, bạn sẽ khám phá ra nhiều món nhỏ hơn cũng rất tuyệt trong món khai vị chiến thuật đầu năm 2008 này.

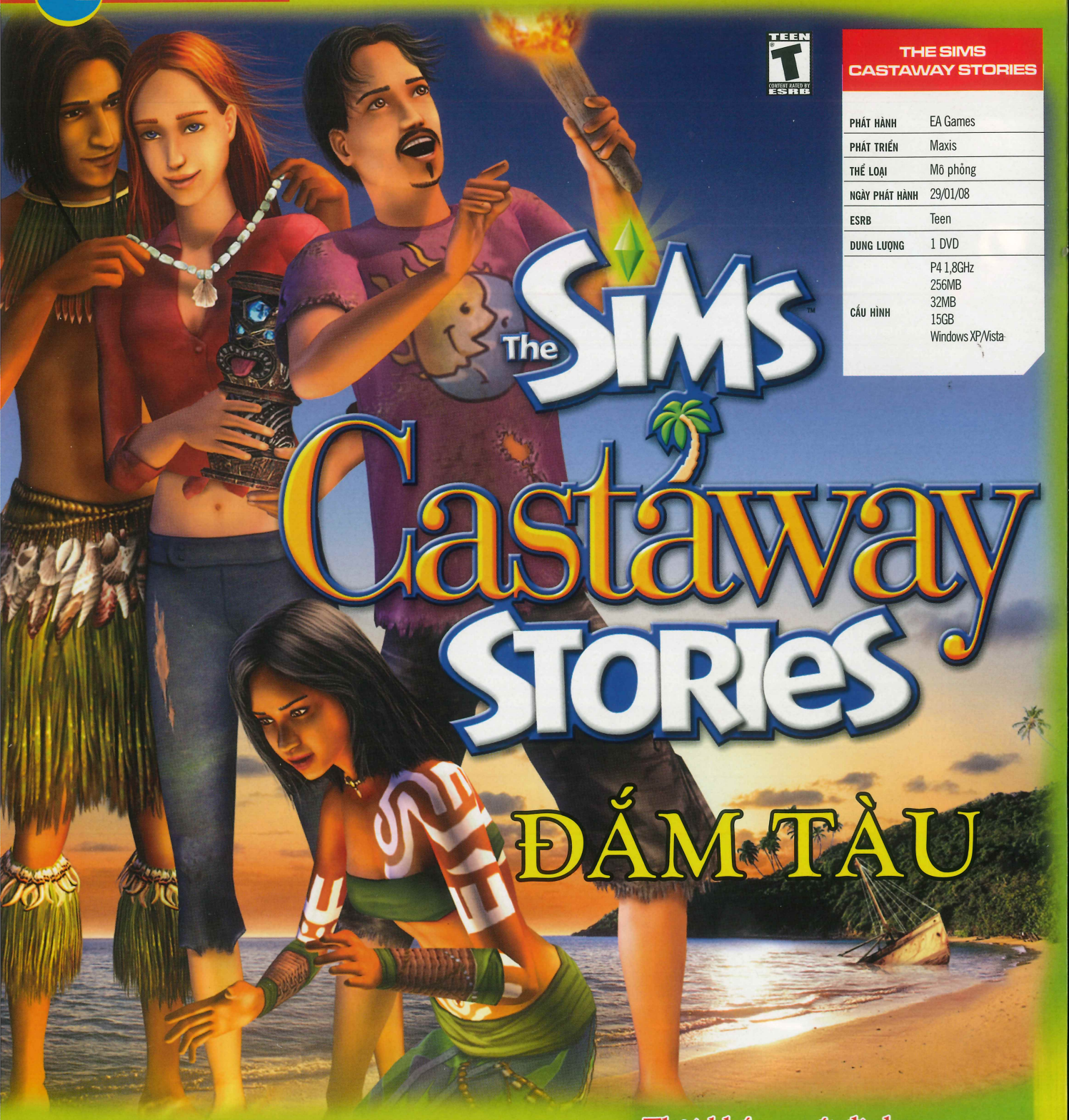
ANH TUẤN

ƯU

- Lối chơi hay, kết hợp khéo léo hai nhánh game chiến thuật thành một.
- Đồ họa đẹp.

KHUYẾT

- Cần nhiều thời gian chơi.
- Thiếu phần chơi chiến dịch.



THE SIMS CASTAWAY STORIES	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Maxis
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	29/01/08
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH	P4 1,8GHz 256MB 32MB 15GB Windows XP/Vista

The Sims Castaway Stories

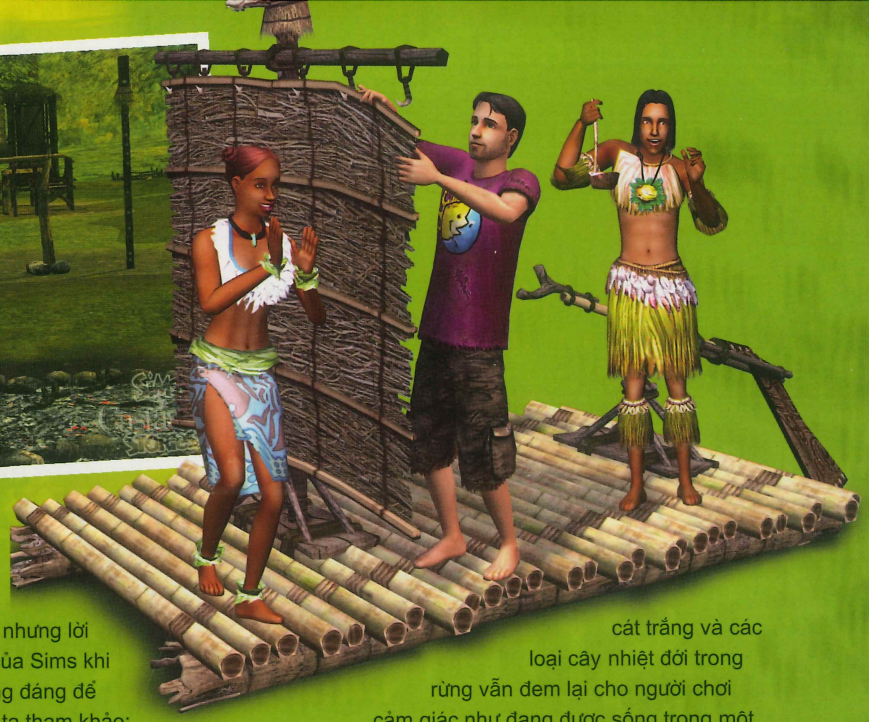
ĐẮM TÀU

The Sims: Castaway Stories là phiên bản độc lập tiếp theo của dòng game đặc sắc rất ăn khách The Sims của EA. Phần chơi này đưa người chơi đến sống trên một hòn đảo vùng nhiệt đới.

Thời khắc quyết định

Sau khi bị đắm tàu và dạt vào một hòn đảo, bạn chỉ còn lại chiếc rìu và chiếc hòm chứa một ít vật dụng. Những việc cần làm đầu tiên là cần tìm nguồn thức ăn, như trèo lên cây để hái dừa, rồi đốn gỗ để đốt lửa sưởi ấm... Như vậy, bạn bắt đầu bước vào cuộc sống trên hoang đảo trong The Sims: Castaway Stories.

Sau khoảng một giờ chơi, trải nghiệm với hầu hết các hoạt động sống còn ở trên đảo, Sim của bạn phát hiện ra các Sim khác, và giờ thì bạn không



còn sợ việc phải trở thành Robinson đệ nhị nữa. Trên đảo Wannami ấy, có nhiều hoạt động rất thú vị dành cho Sim, đồng thời cũng là cách lúc đầu để Sims tồn tại, như chọc cá, trèo cây dừa hái quả, thậm chí vật lộn với đám khỉ và sau đó hái chuối dụ khị chúng. Những hoạt động này đem Sims và chính bạn trở về với thiên nhiên hoang sơ, xa rời những thứ ồn ào "bon chen" nơi phồn hoa đô hội. Game không quá dài, một người chưa từng chơi Sim bao giờ cũng có thể dễ dàng làm quen và hoàn thành phần chơi theo cốt truyện trong khoảng 10 tiếng, bởi thực sự hòn đảo cũng không quá rộng lớn để khám phá hết.

Sống cùng Sim

Khi chơi phần chơi theo cốt truyện, game thủ cần chú ý đến tình trạng của Sim. Luôn quan tâm để cho Sim trong tình trạng tốt nhất nhằm hoàn thành các nhiệm vụ được đề ra. Đây thực sự cũng gây một chút phiền toái cho các game thủ, bởi Sim xuống sức và mệt mỏi khá nhanh, người chơi sẽ cần thường xuyên chú ý để cho Sim đi tắm, nghỉ ngơi, ăn uống để lấy lại năng lượng.

Trong game, người chơi, hay chính xác hơn là Sim của bạn sẽ có dịp thưởng thức các món ăn dân dã mà chỉ khi "lạc trên hoang đảo" mới có dịp được thưởng thức, từ món cá nướng cho đến các loại thức ăn dựa vào nguyên liệu sẵn có từ thiên nhiên. Tất nhiên chúng ta chỉ có thể tưởng tượng ra vị ngon của chúng bởi chẳng thể cảm nhận được mùi, vị qua game, nhưng lời khen của Sims khi ăn cũng đáng để chúng ta tham khảo: "Chẳng bao giờ có cơ hội được thưởng thức món cá tươi, ngon như thế này khi ở thành phố!".

Nếu không giữ được mức năng lượng hợp lý cho Sim, bạn sẽ gặp phải nhiều rắc rối đấy. Sim có thể từ chối không thực hiện các yêu cầu ra lệnh của người chơi nếu tâm trạng không được tốt. Khi các Sim chống lệnh, đôi khi sẽ khiến cho việc thực hiện các nhiệm vụ của người chơi bị gián đoạn và gây ảnh hưởng đến tiến trình chơi. Ví dụ như khi bạn ra lệnh cho Sims đốn gỗ, nhưng khi đó Sims đang rất mệt mỏi và sẽ không thực hiện lệnh. Hoặc Sim thực hiện nhưng game không ghi nhận người chơi đã hoàn thành nhiệm vụ.

Ở phần chơi tự do, người chơi có thể tạo ra Sims và gia đình của riêng mình. Tất nhiên là bạn sẽ được tự do chỉnh từ ngoại hình, trang phục, tính cách của từng Sim trong gia đình với rất nhiều lựa chọn.

Không "khủng", nhưng hấp dẫn

Đồ họa trong The Sims: Castaway Stories không thực sự xuất sắc, bởi nó sử dụng cùng engine với The Sims 2, nhưng đã được thay đổi để các máy có cấu hình vừa phải cũng có thể chơi được. Game chạy khá ổn định ở độ thấp với các máy cấu hình không cao. Chất lượng hình ảnh ở mức có thể chấp nhận được, bởi "truyền thống" của The Sims vốn chỉ chú trọng về tính vui nhộn và thư giãn khi nhìn các Sim của mình hoạt động trong cuộc sống. Cảnh bờ biển, cát trắng và các loại cây nhiệt đới trong rừng vẫn đem lại cho người chơi cảm giác như đang được sống trong một hòn đảo ở vùng nhiệt đới. Âm thanh trong game khá ấn tượng, với những âm thanh đặc trưng của rừng rậm như muốn mời gọi người chơi vào khám phá.

The Sims: Castaway Stories là tựa game đầu tiên trong dòng game The Sims đem lại cho người chơi một cảm giác hơi khác lạ, mặc dù sử dụng lại các công nghệ và yếu tố chơi đã có từ trước. Lần đầu tiên người chơi không chỉ có cảm giác được sống như trong cuộc sống thực, mà còn thử cảm giác đấu tranh để sinh tồn trong hoạn nạn và khám phá những điều thú vị trong một xứ sở xa lạ nhưng chắc chắn là chứa đựng nhiều điều thú vị. Chắc hẳn game thủ sẽ thấy thích thú khi được thử cuộc sống của các thổ dân trên những hòn đảo gần xích đảo trên biển Thái Bình Dương, với những bộ y phục được làm từ lá dừa, lá cọ, vẽ mặt và các món ăn đặc trưng của họ, cùng một số hoạt động đấu tranh để sinh tồn như "Robinson trên đảo hoang".

Mặc dù còn nhiều điều có thể chưa thực sự làm hài lòng các fan, nhưng The Sims: Castaway Stories cho thấy còn rất nhiều điều mà bạn có thể khám phá trong cuộc sống thực qua thế giới ảo. Thử xem nào!

ĐỨC ANH

ƯU

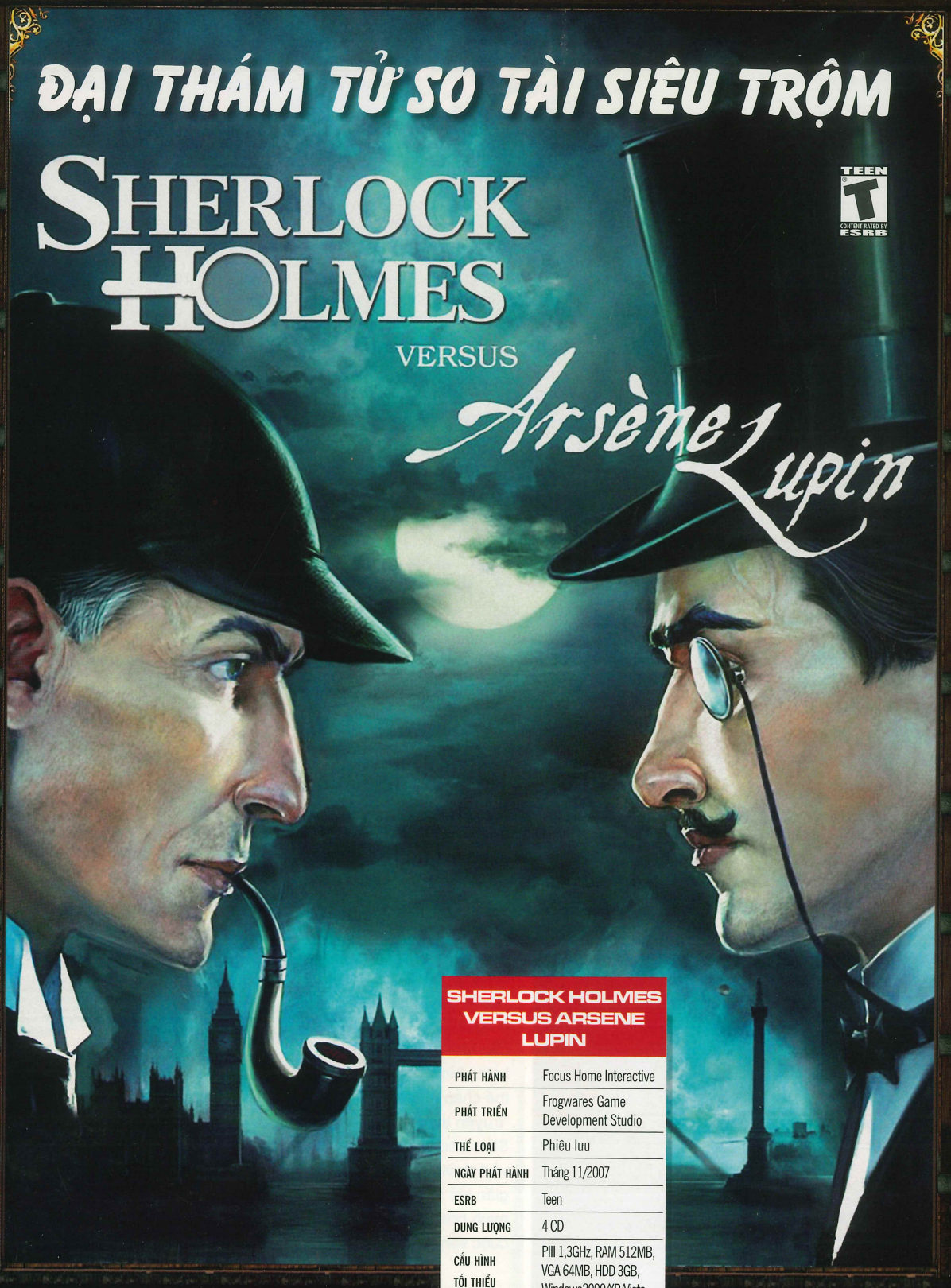
- Lối chơi mới lạ.
- Cấu hình yêu cầu thấp.

KHUYẾT

- Còn một số lỗi gây khó chịu.

FROGWARES GAME DEVELOPMENT STUDIO ĐÃ THÀNH CÔNG VỚI DÒNG GAME SHERLOCK HOLMES KỂ TỪ NĂM 2002, BẮT ĐẦU VỚI THE MYSTERY OF THE MUMMY. RA MẮT LẦN NÀY LÀ CUỘC SO TÀI BẤT NGỜ VÀ THÚ VỊ SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN (SHVSAL).

ĐẠI THÁM TỬ SO TÀI SIÊU TRỘM



SHERLOCK HOLMES VERSUS ARSENE LUPIN	
PHÁT HÀNH	Focus Home Interactive
PHÁT TRIỂN	Frogwares Game Development Studio
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	Tháng 11/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	4 CD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	PIII 1,3GHz, RAM 512MB, VGA 64MB, HDD 3GB, Windows2000/XP/Vista

AMD'S FIRST COMPREHENSIVE PC PLATFORM, CODE-NAMED "SPIDER"

AMD Phenom 64

AMD 7-Series Chipsets

ATI RADEON GRAPHICS

Cùng khám phá sự khác biệt các nền tảng mới của AMD

Annhất Computer

AMD Smarter Choice

© 2007 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD Phenom, AMD OverDrive, ATI Radeon, and combinations thereof are trademarks of Advanced Mirco Devices, Inc

CỐT TRUYỆN HẤP DẪN

Chúng ta đã cùng bộ đôi Sherlock Holmes và bác sĩ Watson phiêu lưu truy tìm bí ẩn xác ướp cổ đại, đi tìm kiếm những viên kim cương long lanh. Rồi tham gia vào "The Awakened" với những âm mưu trong tôn giáo, thờ cúng của bộ tộc Cthulhu – sự pha trộn đặc sắc của 2 tài năng: tiểu thuyết gia trinh thám nổi tiếng Sir Arthur Conan Doyle với nhà văn H.P. Lovecraft – người được biết đến qua những tác phẩm kinh dị chứa đựng các yếu tố tâm lý, sợ hãi. Lần này, Frogware kết hợp cặp đôi Holmes và Watson để đối phó cùng một nhân vật nổi tiếng khác: Arsene Lupin. Arsene Lupin, xuất hiện qua hơn 20 quyển tiểu thuyết của nhà văn Pháp Maurice Leblanc, là một tên trộm quí tộc hào hoa phong nhã, nổi tiếng với những phi vụ chói lọi. Liệu Holmes và Watson có "tóm gáy" Lupin được hay không?

Cuộc phiêu lưu mới này đưa bạn tới London vào thế kỷ 19, nơi Arsene Lupin, tên trộm trẻ người Pháp đang định tạo ra một kỉ lục ấn tượng khi thách thức cả cảnh sát Scotland Yard lẫn vị thám tử tư nổi tiếng Sherlock Holmes. Lupin đã tuyên bố về kế hoạch ăn cắp và sở hữu 5 món đồ có giá trị cực lớn trong 5 ngày liên tục. Đáng chú ý là các món đồ này nằm ở các vị trí quan trọng và nổi bật như National Gallery, British Museum, Tower of London và Buckingham Palace.

Chính sự xuất hiện của Arsene Lupin, cùng lời thách thức đã khiến Holmes phải sử dụng hết tài nghệ và khéo léo của mình để cứu nước Anh thoát khỏi điều "nhục nhã kinh khủng" này. Cuộc phiêu lưu bắt đầu với mục tiêu đầu tiên là chiếc Vương Miện – niềm tự hào của nước Anh. Có thể nói đây là một cốt truyện gay cấn, mang đầy ắp những thông tin về 2 nhân vật nổi tiếng thế giới, với số lượng fan hâm mộ ngang nhau.

CÁCH CHƠI QUEN THUỘC

Người chơi đã từng làm quen với dòng game Sherlock Holmes sẽ không lạ lẫm nhiều về giao diện trong SHvsAL. Game có góc nhìn thứ 3, trong một số cảnh chơi sẽ chuyển sang góc nhìn thứ nhất, sử dụng đồng thời cả chuột và bàn phím. Di chuyển, nhặt đồ và tương tác với các nhân vật sử dụng chuột trái, mở thanh chứa đồ, hội thoại, đọc tài liệu mở bản đồ bằng chuột phải. Bên cạnh đó là menu dùng để tải và lưu các phần chơi, tinh chỉnh đồ họa.

Game cũng cung cấp cho bạn bản đồ để thuận tiện di chuyển đi lại giữa các khu vực. Tuy nhiên các khu vực này thường rất rộng và mang nhiều thông tin cho người chơi. Đáng lưu ý là cốt truyện của phần này rất tốt nên việc hỗ trợ phụ đề giúp cho người chơi tiện theo dõi mạch truyện càng dễ dàng. Do số lượng địa điểm phải di chuyển nhiều, rộng, nên lời khuyên cho bạn là nên nhanh chóng vẽ lại sơ đồ nhà, đường đi để giảm bớt thời gian qua lại các khu vực không cần thiết.

ĐỘ KHÓ ĐIÊN ĐẢO

Nếu tóm tắt về phần câu đố trong ShvsAL, chỉ có thể gói gọn trong hai từ "rất khó". Khó ngay từ việc tìm kiếm đồ vật, các vật như được bao phủ bởi một lớp màn vô hình nên rất khó trông thấy. Điều này bắt đầu khiến bạn nản. Tiếp theo là câu đố có độ khó "điên đảo", và không nói quá khi bạn có thể hoàn thành game chỉ khi bạn có bản hướng dẫn trong tay, hay bạn phải chính là Sherlock Holmes – một thám tử lừng danh.

Cũng giống như các phần trước, kết thúc một phân đoạn sẽ có những câu đố mang tính tổng quát bắt người chơi phải trả lời bằng cách click vào để chọn từ đúng hay số đúng hoặc đánh câu trả lời trực tiếp thông qua bàn phím. Đây là một điểm mà game bắt bạn nắm vững thông tin để tiếp tục phiêu lưu hay quay trở lại cho đến khi bạn có thể nắm được chúng, có thể nói lúc này Holmes hoàn toàn phụ thuộc vào những gì bạn trả lời. Nếu trả lời sai, hay đưa ra lựa chọn sai game sẽ kết thúc và khởi động lại điểmtrước đó để bạn đưa ra quyết định lại.

Mặc dù SH vs AL có đưa những gợi ý thông qua các đoạn thơ hay giai điệu nhạc. Nhưng nhưng manh mối chính thường bị gạt bỏ gây khó khăn, và khó giải quyết câu đố. Sẽ mất khoảng 10 đến 20 giờ chơi, để bạn vò đầu bứt tai để tìm cách giải quyết. Số lượng câu đố trong game cũng rất lớn, đa dạng, nhiều thể loại, đó có thể là ghép đồ, ghép tranh, giải mã các kí tự, và nếu bạn có những kiến thức nhất định về nước Anh thế kỷ 19 thì sẽ dễ dàng hơn nhiều.

Nếu bạn thuộc hàng "cộm cán" trong việc giải đố các game như Riven, Myst thì sẽ thấy các câu đố trong các game này vẫn còn khá mờ

ƯU

- Cốt truyện hay
- Âm thanh tốt

KHUYẾT

- Nhiều câu đố rất khó
- Việc tìm đồ thực sự là thách thức

nhưng vẫn biết gì cần phải làm. Còn với ShvsAL, bạn sẽ gặp những tình huống hoàn toàn bế tắc và không có chút ý tưởng nào cho việc tiếp theo cần phải làm. Chính vì điều này mà bạn sẽ phải luôn chạy theo Arsene Lupin.

ÂM SẮC HOÀN HẢO

Đáng ghi nhận ở SHvsAL là mặt âm thanh được thực hiện rất tốt. Tất nhiên, bối cảnh London này được ghi nhận từ The Awakened, Forgwares đã giữ nguyên những hiệu ứng vốn có như tiếng vĩ cầm ngân nga, tiếng chuông kêu, tiếng mưa rơi rả rích... Và làm tốt hơn nữa khi game sử dụng những bài nhạc cổ điển có giá trị cao và rất thích hợp với khung cảnh London thời điểm đó. Bạn nên điều chỉnh âm thanh để có thể tận hưởng hết cảm giác hòa âm trong game. Phần lồng tiếng thể hiện được cá tính của nhân vật và cách dẫn chuyện được làm rất tốt nhờ chất giọng phát âm thu hút lôi cuốn.

Sau The Awakened với những tông màu tối, u ám, thì với cuộc phiêu lưu mới này, bạn sẽ được trải qua sự thoải mái, nhẹ nhàng với những cảm nhận mãnh liệt lôi cuốn khi đi xuyên qua thời gian với những khung hình 3D ấn tượng. Bạn sẽ được thăm thú London thế kỷ 19 trong sự trang hoàng, du lịch tới các địa danh nổi tiếng được tái hiện bằng 3D. Có nhiều địa danh thú vị để bạn có thể ngắm nhìn và thưởng thức như National Gallery of Painting, nơi treo những bức tranh nổi tiếng, sẽ khiến bạn sửng sốt về số lượng lên tới hàng nghìn và vẻ đẹp thật của chúng. Thật sướng khi bạn biết rằng mình đang thực hiện một tua du lịch tới một trong những thanh phố xa hoa, lộng lẫy nhất Châu Âu.

Có thể thấy ngay là chúng ta đang trải qua một cuộc phiêu lưu với những tông màu sáng, rực rỡ nhưng đã phiêu lưu thì phải có sự trải nghiệm mọi mặt. Frogwares không quên điều đó, trong những bối cảnh tối, các hiệu ứng đều được thể hiện tương xứng với xung quanh, đặc biệt là những hiệu ứng sương mù, mưa ở London. Cuộc sống đêm ở London hiện ra thật rõ rệt.

ĐẤU TRÍ

Mặc dù Sherlock Holmes versus Arsene Lupin có nhiều câu đố khó dễ làm nản lòng, nhưng nếu có "máu" làm thám tử, thì tại sao lại không thử đấu trí cùng tên trộm hào hoa Arsene Lupin, bạn nhỉ?

THANH TÂM

RAN ONLINE	
PHÁT HÀNH	Cyberworld
PHÁT TRIỂN	Min Communication
THỂ LOẠI	MMORPG

HỌC VIỆN ANH HÙNG

Thế giới RAN Online có mô hình tương tự thế giới phù thủy trong bộ truyện lừng danh Harry Potter. Nếu như trong thế giới của nữ văn sĩ J.K Rowling, học sinh của trường phù thủy như Hogwart, Durmstrang, Beauxbaton cùng nhau hợp sức chống lại kẻ-mà-ai-cũng-biết-là-ai-đó Voldermort và bọn tử thần thực tử; thì trong RAN, học sinh các học viện võ và phép thuật như Hắc Long, Huyền Bí, Phượng Hoàng tập hợp dưới sự dìu dắt của các thầy hiệu trưởng, ngày đêm khổ luyện để chờ ngày đương đầu với thế lực đen tối.

Khởi sự của RAN là một lời tiên tri về sứ mệnh hòa bình của nhân loại. Vào một ngày không xa những thập niên đầu thế kỷ 21, một triết gia đã liệu đoán thế giới sớm bị tàn phá bởi những thế lực hắc ám, những bóng ma tội ác sẽ tràn ngập mặt đất sau những trận mưa băng và sao chổi. Địa cầu sẽ bị nhiều cơn chấn động khủng khiếp để tách rời các lục địa xa nhau, cắt đứt liên lạc của loài người và mở cánh cửa bóng tối phủ che tất cả.

Để ngăn chặn hiểm họa đó, loài người phải tập hợp lại, chọn ra những chiến binh mạnh mẽ nhất, đảm đương sứ mệnh đối đầu bóng tối, giành lại ánh sáng hòa bình cho Trái Đất.

Một hệ thống học viện võ công và phép thuật đã được một tổ chức đa quốc gia đứng ra thiết lập, từng bước kết nạp những thanh thiếu niên có trí tuệ, nhân cách và năng lực siêu việt. Trong nhiều năm dài, các học viện này đã đào luyện một đội ngũ học viên trẻ tuổi, có thể đảm nhận vai trò phòng

vệ trước thế lực ma quỷ, thực thi sứ mệnh giải cứu thế giới.

NGÀY ĐẦU TIÊN ĐI HỌC ...

Bạn sẽ được cấp "học bổng toàn phần" (game này chơi miễn phí mà) và tùy ý chọn học viện để tu luyện. Có 3 học viện là Hắc Long, Huyền Bí và Phượng Hoàng. Còn học viện Mãnh Sư đã bị thế lực đen tối xâm chiếm. Ngay từ khi tạo nhân vật bạn có thể lựa chọn đi theo 1 trong 4 trường phái chiến đấu: kiếm thuật, cung thuật, quyền thuật hay pháp thuật. Bạn có thể tùy chọn giới tính (nam hoặc nữ) và khi đã theo 1 đường tu luyện nào đó bạn có thể tiếp tục tu luyện chuyên sâu theo 1 trong ba đường là sức mạnh (pow), nhanh nhẹn (dex) hay pháp thuật (int). Tổng cộng lại, bạn có tới 12 cách phát triển nhân vật.

Khi bạn bước chân lần đầu vào RAN, bạn phát hiện ra mình đang đứng giữa một lũ du thủ du thực, còn màn hình thì thông báo bạn phải đi gặp hiệu trưởng. Đây là một thử thách tìm đường đầu tiên của RAN đối với người chơi. Thông thường, trong các MMORPG, từ điểm xuất phát đầu tiên đến nơi nhận nhiệm vụ thường chỉ là 1 đoạn đường di chuyển ngắn và liền lạc. Tuy nhiên, trong RAN, muốn gặp hiệu trưởng, bạn phải đi vào học viện. Muốn vào học viện, phải tìm đến cổng học viện có mũi tên xanh, nhấn nút "OK" thì bạn mới bước được vào ngôi trường "yêu vấu".

Thầy hiệu trưởng đóng vai trò không thể thiếu trong RAN. Thầy là người đưa ra nhiệm vụ đầu tiên cho các học viên cũng như "ký" quyết định cấp bằng tốt nghiệp. Nhưng cho dù bạn có lên level cao đến đâu đi nữa thì bạn sẽ vẫn phải gặp thầy. Vì hiệu trưởng là người quản lý việc thành lập các bang, hội.

Học viện có thể gọi nôm na là "làng" của người chơi trong RAN. Đây là nơi các học viên nhập học và tốt nghiệp cũng như là nơi người chơi lưu trữ đồ đạc, mua bán giáp trụ, vũ khí v.v...

TRƯỜNG HỌC BÁ VƯƠNG

Lời tiên tri về tương lai loạn lạc được các học viện chuẩn bị đương đầu bằng cơ chế luyện tập võ công đa dạng. Trong các học viện, các nhóm học viên mạnh nhất sẽ được quyền đánh thuế trong toàn bộ khu vực học viện. Còn bên ngoài trường, bang hội nào mạnh nhất sẽ được áp thuế lên các khu vực ngoài trường. Các trận chiến giành quyền đánh thuế và hộ tống bang chủ đến các phòng điện (Hắc Long, Huyền Bí, Phượng Hoàng, Trung Tâm Thương Mại) để nạp dữ liệu thuế luôn diễn ra gay cấn. Thuế suất có thể nâng tới 50%. Cơ chế này là động lực cho các học viên và bang hội nỗ lực rèn luyện võ công và phép thuật không ngừng.

Bên ngoài các học viện, nhất là khu vực giao nhau giữa 3 học viện, cứ 30 phút lại có chế độ giao đấu tự do. Bạn không thể không tham chiến vì nếu không, học viên của trường khác cũng tấn công bạn; mà ở đây là học viên 3 trường khác nhau. Học viên tại mỗi học viện có thể so tài với nhau ở phía ngoài khuôn viên mỗi trường. Trong khoảng thời gian này, người chơi khi thử sức với đối phương khi bị chết sẽ không mất điểm kinh nghiệm. Các trận đấu thường rất gay cấn và quyết liệt vì những người cùng trường sẽ không cần party với nhau, mà chỉ ra sức đánh bật sự tấn công của đối phương trường khác. Quy mô của trận đấu thường khá lớn, vì số lượng người và phạm vi không giới hạn.

Khi hết chế độ giao đấu tự do, các học viên có thể thách đấu tự do (solo) với nhau hay giao đấu theo nhóm (party) hoặc theo bang hội (guild). Các học viên cùng trường không thể tấn công (PK) lẫn nhau, nhưng vẫn cần những trận đấu thử sức hay muốn

kiểm nghiệm một chiêu thức (skill) mới. RAN hỗ trợ một chức năng khá lý thú đó là hệ thống Thách Đấu, khi người chơi nhận lời thách đấu từ người khác, sẽ có một vòng tròn bao quanh họ để giới hạn phạm vi, lúc này quái vật sẽ không làm phiền đến hai người. Tùy vào mục đích mà người chủ động thách đấu có thể thiết lập các chế độ như số lượng vật phẩm sẽ dùng (máu, mana, bình thể lực...) và tỷ lệ tăng sinh lực cho cả hai. Nếu bạn trong một party thì chỉ có chủ nhóm mới có thể thách đấu với nhóm khác hoặc người khác.

THÚ CƯNG VÀ ĐÁM CƯỚI "HỐT BẠC"

RAN hiện nay có 3 loại thú cưng (pet): Rùa con, Bạch Hổ và Chó Eskimo. Chức năng của chúng là theo sau lượm các vật phẩm bạn đánh quái vật rơi ra; thi triển kỹ năng, buff các chiêu thức hỗ trợ, làm trò tiêu khiển cho chủ nhân, hoặc đơn giản là tạo một phong cách đậm chất RAN.

Để có Pet, đầu tiên bạn phải mua thẻ Pet Card. Bạn muốn pet nào thì mua thẻ pet đó. Bạn mua bằng tiền và thẻ này sẽ được add trực tiếp vào rương đặc biệt (RĐB) của bạn. Nếu bạn đang ở trong game thì bạn phải out ra rồi vào lại mới thấy thẻ này, còn đang off, thì chỉ cần đăng nhập vào game là sẽ thấy trong RĐB. Để sử dụng pet, bạn đặt thẻ trong hành trang của mình, rồi nhấp phải chuột, nó sẽ ra con Pet. Thẻ Pet Card này không thể giao dịch và không thể vứt ra, có giá trị vô thời hạn. Khi bạn mở pet ra, nó sẽ chưa có kỹ năng nào hết, bạn muốn có các kỹ năng thì phải mua sách cho pet học.

Nhưng những chú pet sao "cưng" bằng người yêu lý tưởng? Nếu như pet khiến bạn phải mất 1 mớ tiền thì đám cưới là cơ hội để cô dâu chú rể cùng đông đảo quan viên hai họ kiếm bộn tiền. Trong RAN, khi chú rể và cô dâu làm lễ xong thì sẽ hiện ra 1 quái vật khổng lồ (boss). Bạn bè trong thánh đường cùng cô dâu chú rể sẽ cùng nhau tấn công boss và thu được nhiều món đồ quý cũng như số lượng lớn gold (đơn vị tiền tệ trong RAN) rớt ra từ boss. Chỉ cần nghe đến tên các con boss như Kiếm Thủ Bóng Đêm, Kiếm Thủ Địa Ngục, Quyền Thủ Siêu Nhiên, Jupiter... là bạn biết số lượng gold và đồ rơi ra sẽ giá trị cỡ nào. Để có một đám cưới trọn vẹn về mặt ý nghĩa, đôi uyên ương cần phải chuẩn bị đầy đủ, từ việc đăng ký với GM tổ chức đám cưới

RAN
ONLINE
WWW.RAN.VN
■ MỖI TUẦN SẼ QUAY SỐ MỘT LẦN ĐỂ LỰA RA CHỦ NHÂN SỞ HỮU ĐIỆN THOẠI NOKIA 5300 EXPRESS MUSIC VÀ HÀNG TRĂM ÁO THUN RAN THỜI TRANG
NOKIA
WWW.RAN.VN
TUYỆT ĐỈNH PK
■ MỖI THÁNG CŨNG SẼ QUAY SỐ ĐỂ LỰA RA CHỦ NHÂN CỦA
IPHONE SÀNH ĐIỆU
LAPTOP SANG TRỌNG
30 TRIỆU TIỀN MẶT
3 THÁNG - 300 TRIỆU ĐỒNG DÀNH CHO BẠN
QUAY SỐ TRÚNG THƯỞNG CÙNG RAN ONLINE
TỪ 1/3 ĐẾN 1/6/2008
HÃY ĐĂNG KÍ NGAY TẠI WWW.RAN.VN TỪ NGÀY 1/3/2008 ĐẾN NGÀY 1/6/2008 BẠN SẼ CÓ MỘT VÉ SỐ BẤT KÌ ĐỂ THAM GIA VÀO SỰ KIỆN
bro
CYBERWORLD
MIN
민커뮤니케이션
COMMUNICATIONS,INC.
intel

cho mình, rồi đến chọn mua quần áo, phát thiệp v.v...

Có thể Cyberworld sẽ tung ra 2 tính năng này trong phiên bản thương mại hóa chính thức.

Có thể giải thi đấu Global RAN Tournament 2008 sẽ được Cyberworld tổ chức tại Việt Nam

"HACK & SLASH" TRONG THẾ GIỚI HIỆN ĐẠI

Dù có cốt truyện hiện đại nhưng RAN Online vẫn chưa thoát khỏi tinh thần "chặt và chém" (hack & slash). Lối chơi của RAN vẫn đậm chất MMORPG truyền thống với việc điều khiển 1 nhân vật không ngừng "cày cuốc" để lên level. Nhà phát hành Cyberworld đã mang vào Việt Nam một Granado Espada đầy sáng tạo nhưng cũng vẫn phải có một RAN Online vừa truyền thống vừa hiện đại để đáp ứng nhu cầu chủ đạo của thị trường. RAN Online không nhắm vào giới chơi game online cao cấp mà hướng tới đông đảo người chơi bình dân.

Sự xuất hiện của RAN Online góp phần mở rộng thị trường MMORPG Việt Nam theo nhiều khía cạnh. Về cốt truyện, RAN Online tiếp tục cho phép các cô cậu học viên năng động "chặt, chém, cày, cuốc" trong một thế giới hiện đại, nơi có các cao ốc, học viện, đường xá, xe cộ và các biển quảng cáo. Có thể xem đây là một "hương vị" lạ mà quen trong một thị trường Việt Nam bao gồm đại đa số MMORPG mang nội dung thời Trung Hoa phong kiến. Về mặt công nghệ, RAN Online mở rộng sự lựa chọn game trực tuyến full 3D cho người dùng máy cấu hình thấp.

PHI BẰNG

QUYỀN THỦ: Lớp nhân vật thể hiện sức mạnh của đàn ông. Họ sử dụng sức mạnh vật lý để cực đại hóa sức mạnh cú đấm hay cú đá. Mặc dù dễ bị đối phương khống chế bởi tốc độ ra đòn chậm nhưng với sinh lực (HP) và tỉ lệ hồi phục thể lực (SP) cao cùng mức sát thương lớn, Quyền Thủ luôn là sự kinh hoàng cho đối thủ.

KIẾM THỦ: Sử dụng vũ khí là thương hay kiếm uyển chuyển như múa với đòn thế dựa trên khí lực, tốc độ, sự tinh tế và chuẩn xác. Tận dụng lợi thế của vũ khí, Kiếm Thủ sử dụng nhiều kĩ năng đánh diện rộng để gây mức sát thương lớn. Mặc dù sức mạnh không bằng Quyền Thủ khi đối đầu (PvP) nhưng với tốc độ ra đòn cực nhanh, họ luôn là kẻ mạnh nhất trên chiến trường.

CUNG THỦ: Có thể ví von đây là thiên thần gió vô cùng xinh đẹp và đầy uy lực. Bắn tên nhanh như gió, nàng thiên thần xinh đẹp có khả năng công kích tầm xa cực mạnh và có thể gây sát thương cho 10 đối thủ cùng lúc. Tương tự Kiếm thủ, nàng dùng khí lực và sự chuẩn xác trong lúc ra đòn nên rất hao tốn thể lực (SP). Tuy cung thủ có khả năng sát thương từ xa cực lớn nhưng lại rất yếu khi cận chiến và chỉ có thể phát huy uy lực khi chiến đấu cùng đồng đội.

PHÁP SƯ: Sử dụng ma pháp để phát triển khả năng chiến đấu. Điều khiển sức mạnh cơ thể thông qua pháp thuật, họ có thể tấn công bằng cách hấp thu máu hay triệu hồi rồng xanh... Pháp sư còn có khả năng sử dụng vũ khí để chiến đấu nhưng quan trọng hơn đây là lớp nhân vật duy nhất trong game vừa có thể tấn công vừa hỗ trợ cho đồng đội (buff HP, SP, MP,...).

THẦN THÁNH KHÓ ĐẠT

Trong thế giới ảo, người chơi nào cũng muốn mình có quyền lực như một vị thần. Nhưng game "Hard To Be a God" (HBG), đúng với tên gọi sẽ khiến người chơi ngộ ra rằng muốn có được quyền lực đó không dễ tí nào.

NHẬP CUỘC NHẸ NHÀNG

Sau thời gian luyện tập trong trại lính và làm một vài nhiệm vụ nho nhỏ tương đối dễ như xử lý bọn trộm cướp, truy tìm và thu hồi chiếc vòng cổ quý giá, tìm lại bầy gia súc cho nông dân, người hùng của chúng ta đã trưởng thành và mới biết nhiệm vụ cuối cùng của mình là tiêu diệt Arata và truy tìm Rumata của Estor. Vậy Arata là ai? Rumata là như thế nào? Câu trả lời đang đợi người chơi khám phá.

Giao diện điều khiển của game khá thân thiện và dễ sử dụng, các thông tin cần thiết đều được thể hiện cụ thể để người chơi tiện quan sát. Những thông tin khác được sắp xếp trong các bảng khác nhau và đặc biệt có tính năng sắp xếp các vật dụng mang theo được ngăn nắp rất tiện lợi. Việc điều khiển nhân vật khá dễ dàng chỉ qua một vài phím đơn giản và vài cái rê chuột nhẹ nhàng. Túi dụng vật dụng chứa được rất nhiều đồ thỏa sức thoả mãn nhu cầu góp nhặt vật dụng từ những bại tướng. Một khi đã nhận nhiệm vụ, địa điểm cần thiết cho việc hoàn thành nhiệm vụ sẽ được đánh dấu nổi bật trên bản đồ.

HARD TO BE A GOD	
PHÁT HÀNH	Akella
PHÁT TRIỂN	Burut Software
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	19/10/2007
ESRB	Teen
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P 1,6GHz, RAM 1024MB, VGA GeForce 6600 128MB, HDD 2GB, Windows XP/ Vista, 1 DVD
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 2,5 GHz, RAM 2GB, VGA GeForce 7600 256MB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM	Intel E6300, RAM 1GB, VGA ATI Radeon X1600, MB Asus P5W DH Deluxe

CÁCH CHƠI CUỐN HÚT

Gameplay được xây dựng theo phong cách game nhập vai, game còn có thêm một vài yếu tố bổ sung hấp dẫn hơn Chẳng hạn hình ảnh được mô phỏng 3D sẽ giúp người chơi có thể xoay camera quanh nhân vật chính, giúp việc quan sát trở nên thuận tiện hơn rất nhiều. Cải tiến này cũng có mặt hạn chế là người chơi sẽ cảm thấy... bất mãn khi chỉ có thể xoay

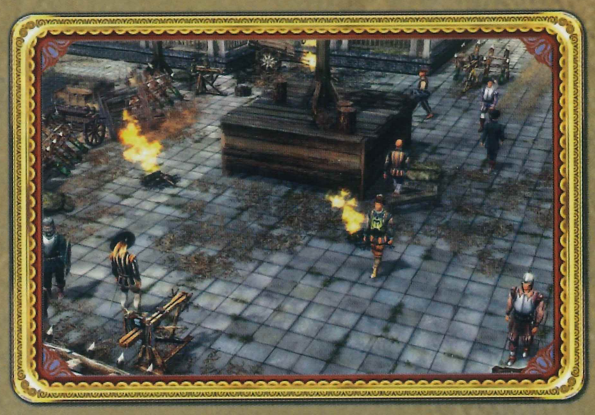
vòng tròn, phóng to thu nhỏ cảnh vật bên dưới nhưng lại không thể thay đổi góc nhìn camera theo hướng lên cao và xuống thấp. Hình ảnh trong game khá đẹp mắt và sống động nhờ 2 hiệu ứng "Bloom" và "Shadow". Nếu tắt hiệu ứng Bloom người chơi sẽ thấy cảnh vật trong game sẽ bị lu mờ và không còn lung linh như trước nữa. Trong khi đó hiệu ứng Shadow sẽ khiến cảnh vật trở nên thật hơn nhờ những cái bóng rung rinh biết xoay chuyển theo hướng mặt trời chiếu vào và ánh lửa từ những ngọn đuốc, bếp lò bập bùng đẹp mắt, huyền ảo hơn bao giờ hết.

Trong game, người chơi sẽ thấy không một phép thuật nào được thi triển cả Nhân vật chính là một người hùng "ngoại công" đúng nghĩa, anh ta có thể sử dụng thành thục các loại binh khí như: đoản kiếm, gậy, chùy, búa và cung. Nếu được trui rèn đến nơi đến chốn nhờ những điểm thưởng khi tăng level, anh ta có thể sử dụng các tuyệt chiêu của các loại binh khí này, tùy theo từng loại binh khí sẽ có những tuyệt chiêu đầy uy lực và đẹp mắt khác nhau được thi triển. HBG có tất cả 12 tuyệt chiêu cho các loại binh khí, trung bình mỗi loại binh khí có 2 tuyệt chiêu. Riêng cung tên không có tuyệt chiêu nào cả vì một mũi tên khi người chơi đã đạt trình độ "max skill" có sức mạnh tương đương 2 nhát kiếm, búa. Nét đặc trưng của game là người chơi không thể chống trả nếu không có vũ khí cho dù bạn có "mạnh" đến mức nào đi nữa. Bạn đừng vội cười, vì có một tình huống game đặt bẫy người chơi vào tình thế hết sức bất lợi khi tước bỏ hết những gì bạn đã dành dụm trong suốt quá trình chơi. Lúc này người hùng - niềm hi vọng của đế chế - sẽ chẳng khác gì con mèo ướt lúng túng không biết xoay sở như thế nào khi không ngựa, tiền và vũ khí.

Các loại vũ khí, giáp trụ, trang phục trong game khá phong phú và đa dạng. Với kho khí tài phong phú đi động này, người chơi tha hồ mà lựa chọn và trang hoàng cho nhân vật mình thật hoành tráng. Ngắm nghía nhân vật chính sau khi thay xong trang phục cũng là một điều thú vị dành cho người chơi. Ngoài các trang thiết bị chính vừa kể trên game còn có các loại hoa quả và chai thuốc bồi máu

ĐÔI ĐIỀU CÒN THIẾU

Điểm thiếu sót lớn nhất của game là nhân vật chính không thi triển phép thuật như một vài game nhập vai khác nên bạn sẽ không thể tìm được dù chỉ 1 bình mana trong game. Bù lại, game có một hệ thống sức bền (Stamina) rất thông minh và hợp lý, mỗi lần bạn vung kiếm, thanh sức bền sẽ tụt giảm, nếu người chơi không biết cách điều tiết bạn sẽ phải trả giá đắt. Bạn tăng level thì chỉ số sức bền sẽ tăng cùng chỉ số máu. Có thể nói 2 chỉ số này là cơ bản và quan trọng nhất trong HBG nên người chơi cần phải "chăm sóc" chúng thật cẩn thận. Số điểm thưởng sau mỗi lần nâng cấp bạn nên phân bổ ưu tiên chỉ số máu (Health), chỉ số sức bền (Stamina) và chỉ số của loại vũ khí thường dùng của bạn, trước khi tăng các chỉ số còn lại khác. Đối thủ trong game cũng tăng dần theo kinh nghiệm và thời gian chơi game của người chơi. Lúc khởi đầu người chơi chỉ gặp những đối thủ



CHIA TAY LƯU LUYẾN

Tuy HBG không được đầu tư công phu, chuyên sâu và có thời gian chơi lâu bằng các game lớn của thể loại này như The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Witcher hay Neverwinter Nights 2... nhưng cũng khiến người chơi phải tỏ ra luyến tiếc khi chia tay thế giới này vì game cuốn hút bằng sự chân thật nhẹ nhàng và cách chơi đơn giản. Sự cuốn hút này đôi lúc khiến người chơi mải mê theo cốt truyện dẫn dắt đến nỗi quên cả lưu game nên phải chơi lại từ đầu khi chạm mặt trùm. Những kỷ niệm trong HBG chắc hẳn sẽ không bằng các game "đỉnh" kể trên nhưng nếu không chơi qua HBG bạn sẽ phải tiếc nuối đấy.

ĐẶNG THANH.

ƯU

- Hình ảnh khá đẹp, các nhân vật và nhà của được vẽ khá tốt.
- Gameplay khá cuốn hút và dễ dàng nhập cuộc.

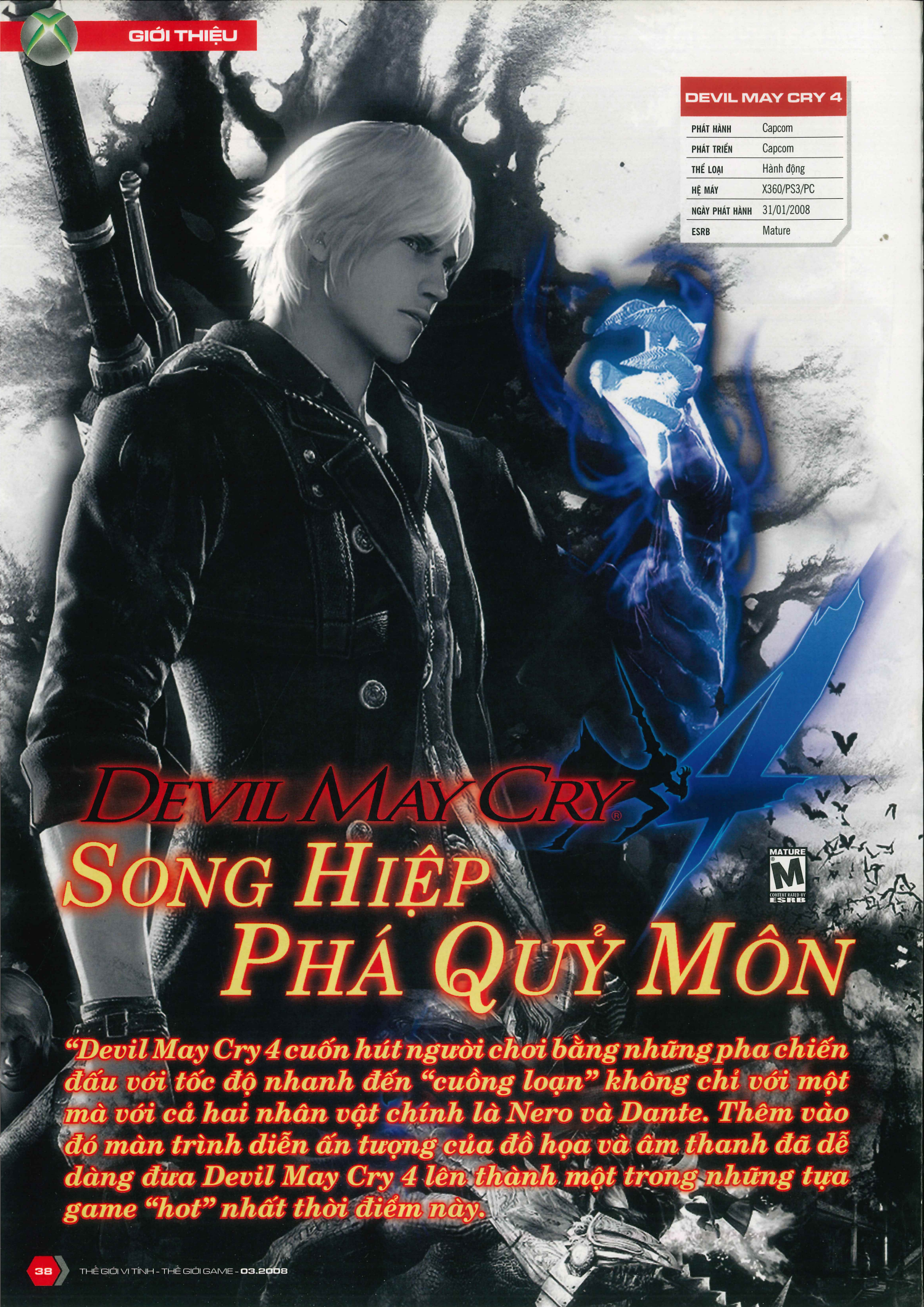
KHUYẾT

- Âm thanh chưa được đầu tư tốt.
- Còn gặp một số lỗi mất hình rất đáng tiếc.

hạng "gà" như những con sói, cá sấu, bọn trôm cướp vặt... nhưng càng về sau đối thủ sẽ càng trở nên khó "xơi" và thường sẽ lấy đi của người chơi một lượng máu đáng kể trước khi chịu ngã xuống. Cung thủ có lực bắn rất mạnh và có thể hạ sát đối thủ từ xa khi chúng còn chưa biết gì, người chơi nên tận dụng lợi thế này để giảm mất máu. Tuy nhiên để phòng hờ đối thủ sử dụng chiến thuật "ruồi bu" cùng lúc ập vào cận chiến thì người chơi cũng nên trang bị cho mình một loại vũ khí cận chiến như kiếm để phòng thân.

Cũng cần để ý thêm, khi bạn mặc trang phục của cướp thì bọn chúng sẽ không tấn công lúc bạn đi qua, nhưng ngược lại bạn sẽ bị quân lính "xử" nếu gặp mặt và không thể nhận được nhiệm vụ từ bất kỳ người dân lương thiện nào. Để hoàn thành một màn chơi, bạn phải "thanh toán" gọn gàng các con trùm xuất hiện. Dĩ nhiên, để "đền đáp" xứng đáng, bạn sẽ thu nhặt được rất nhiều vật dụng quý giá sau khi tiêu diệt chúng. Hình ảnh trong game khá bao nhiêu thì âm thanh của HBG lại tẻ nhạt bấy nhiêu với các bài nhạc như muốn ru ngủ người chơi, và các tiếng binh khí va chạm... không được hấp dẫn lắm. May thay phần lồng tiếng các nhân vật lại khá hay.

Điểm nổi bật nhất của HBG có lẽ là game cho phép người chơi có thể cưỡi ngựa. Ngoài việc cải thiện tốc độ trong việc di chuyển, người chơi còn có thể chiến đấu ngay trên mình ngựa. Mặc dù bắn cung hay chém kiếm trên lưng ngựa khó khăn hơn bình thường, nhưng kẻ địch sẽ chịu nhiều tổn thương hơn.



DEVIL MAY CRY 4	
PHÁT HÀNH	Capcom
PHÁT TRIỂN	Capcom
THỂ LOẠI	Hành động
HỆ MÁY	X360/PS3/PC
NGÀY PHÁT HÀNH	31/01/2008
ESRB	Mature

DEVIL MAY CRY 4

SONG HIỆP PHÁ QUỶ MÔN

"Devil May Cry 4 cuốn hút người chơi bằng những pha chiến đấu với tốc độ nhanh đến "cuồng loạn" không chỉ với một mà với cả hai nhân vật chính là Nero và Dante. Thêm vào đó màn trình diễn ấn tượng của đồ họa và âm thanh đã dễ dàng đưa Devil May Cry 4 lên thành một trong những tựa game "hot" nhất thời điểm này.

ĐỐI ĐẦU HAY HỢP TÁC?

DMC4 không bắt đầu với nhân vật Dante quen thuộc như thường lệ mà bắt đầu với nhân vật mới toanh mang tên Nero. Vốn là một đứa trẻ mồ côi, Nero đã được nuôi dưỡng và trở thành một thành viên trẻ đầy tài năng nhưng hơi nổi loạn của giáo phái Order of the Sword, tổ chức thờ phụng Sparda - chiến binh thuộc Ma giới nhưng đã quay sang bảo vệ loài người bằng cách phong ấn Quỷ môn liên thông với Ma giới hơn 2000 năm trước đây. Trong một lần hành lễ do chính thủ lĩnh tối cao Sanctus chủ trì, Dante đã bất ngờ xuất hiện, hạ sát Sanctus và gây thương vong nặng nề cho giáo phái trước khi rút lui. Nero sau khi đọ kiếm với Dante trong đợt tấn công trên đã được giao nhiệm vụ truy tìm dấu vết của Dante.

Từ một cốt truyện có khởi đầu gây bất ngờ cho khá nhiều fan bởi những hành động khó hiểu của Dante khi tấn công chính giáo phái tôn thờ người cha của mình là Sparda, dần dần những bí ẩn này được giải mã xuyên suốt hành trình của Nero. Bên cạnh đó, phần cốt truyện của Dante cung cấp cho người chơi cái nhìn hoàn thiện hơn về những sự kiện diễn ra trong game. Dù đi theo hai con đường khác nhau, nhưng cả Nero lẫn Dante đều bắt gặp nhau ở một điểm chung. Đó là nỗ lực, một trận chiến kéo dài chống lại âm mưu khai mở lại Quỷ môn gây nguy hiểm cho loài người của một số kẻ ác ham muốn quyền lực. Và trong trận chiến sinh tử sau cùng, liệu họ có còn là những kẻ đối đầu nhau hay sẽ hợp sức chống lại cái ác?

NHANH VÀ NHANH GẤP ĐÔI...

"Vẫn cuồng loạn như ngày nào, thậm chí còn tăng gấp đôi!", đó là cảm nghĩ của nhiều người sau khi chơi xong DMC4. Capcom đã khôn khéo giữ lại linh hồn của dòng game là những pha chiến đấu nhanh đến kinh hoàng cùng những đòn đánh đẹp mắt và vô cùng hiệu quả ở phiên bản này. Không những thế, người chơi ngoài việc điều khiển Dante quen thuộc còn được làm quen thêm Nero với những tính năng mới và phong cách khác hẳn. DMC4 được chia làm nhiều màn chơi (mission) liên hoàn và cả 2 nhân vật này sẽ đảm nhận các màn khác nhau, trong đó Nero có nhiều màn hơn, nhưng những màn của Dante lại tương đối khó hơn.

Với Dante, hệ thống chiến đấu quen thuộc từ phiên bản trước được thêm một số cải tiến giúp bạn dễ thao tác hơn. Vũ khí của Dante ngoài thanh kiếm Rebellion và hai khẩu Ebony & Ivory quen thuộc, còn có thêm các thứ khác như khẩu súng Coyote-A, bảo kiếm Yamato, bộ giáp Gilgamesh và Lucifer giúp Dante có thêm những đòn tấn công mới. Ấn tượng nhất là chiếc hộp Pandora để biến thành 4 loại súng khác nhau có thể đối phó với đủ loại quái vật hết sức hiệu quả. Với những vũ khí kể trên, bạn lại bắt gặp ở Dante những phong cách chiến đấu (style) quen thuộc: Trickster, Gun Slinger, Sword Master và Royal Guard nhưng nay đã có thể thay đổi luân phiên nhanh chóng và thuận tiện bằng 4 phím định hướng trên tay bấm. Trickster mang đến thân pháp nhanh nhạy, thoắt ẩn thoắt hiện giữa trùng vây quân địch trong khi Royal Guard giúp bạn không cần di chuyển nhiều vì đã có những kỹ năng phòng thủ hiệu quả. Gun Slinger giúp hạ gục tất cả đối thủ từ xa bằng các khẩu súng của Dante trong khi Sword Master lại rất hoa mỹ với những chiêu kiếm đẹp mắt mà vô cùng uy lực. Về cuối game, bạn còn có thêm style Yamato để thi triển những chiêu thức "thần sầu quỷ khốc".

Nếu Dante là phong cách chiến đấu quen thuộc thì Nero lại đem đến những trải nghiệm hoàn toàn mới mẻ. Trong khi những đòn đánh của Dante thiên về tính hoa mỹ, đẹp mắt nhưng có phần biểu diễn, khoa trương và khinh thường đối thủ thì đòn đánh của Nero thể hiện sự lạnh lùng, chính xác và hiệu quả. Không sở hữu nhiều vũ khí như Dante, Nero chỉ sử dụng thanh kiếm Red Queen, khẩu súng Blue Rose, cánh tay Devil Bringer nhưng chúng đều có những chi tiết rất đặc biệt. Khẩu Blue Rose tốc độ bắn chậm nhưng có hỏa lực mạnh và có thể gồng năng lượng để tăng sức công phá; Red Queen khá thú vị với tính năng Exceed nhờ Nero đã thiết kế chuôi kiếm tương tự tay ga của mô tô (bạn có thể nhấn cò LT để "tăng ga" ở 3 mức độ công phá khác nhau) và thứ vũ khí độc đáo nhất tạo nên sự khác biệt trong cách chơi giữa Nero và Dante chính là cánh tay quỷ Devil Bringer mà Nero sở hữu.

Có thể nói Devil Bringer là một thiết kế mang tính đột phá và sáng giá nhất của DMC4 với khả năng biến hóa phi thường, hấp dẫn người chơi nhiều nhất. Trong các trận chiến, cánh tay này trở thành thứ vũ

khí lợi hại khi có thể vươn dài ra tóm lấy đối thủ từ xa kéo lại gần bạn, nâng lên cao và thực hiện các chiêu kết thúc đẹp mắt hay tóm lấy một số đối thủ để làm khiên chắn bảo vệ mình. Ngoài ra Devil Bringer còn được dùng để nắm lấy các điểm tựa trên cao giúp Nero nhảy lên trên hoặc tương tác với các vật khác trong khi giải quyết các câu đố trong game. Các tính năng đặc biệt của Devil Bringer sẽ được bổ sung thêm sau mỗi lần Nero hạ gục một con boss.

Tuy vũ khí và phong cách đánh khác nhau nhưng có thể nói những pha chiến đấu của Dante lẫn Nero đều hoàn toàn làm hài lòng người chơi. Game có hệ thống chấm điểm từ D (Deadly) cho đến SSS (Smokin' Sick Style) tùy thuộc vào kết quả các đòn liên hoàn (các đòn này cũng "thúc" thanh Devil Trigger đầy lên). Những quả cầu (orb) thu thập được sau khi tiêu diệt các đối thủ có công dụng khác nhau tùy theo màu sắc, ví dụ Green orb giúp hồi phục lượng máu đã mất; golden orb cho phép bạn hồi sinh 1 lần trong màn chơi... Sau khi kết thúc một màn chơi, dựa vào 3 chỉ số: thời gian hoàn thành, số lượng orb thu thập được và các vật phẩm bí mật tìm thấy mà game sẽ chấm điểm từ D tới S và dựa vào đó để quyết định số điểm thưởng bạn có được.

Chỉ đáng tiếc là do xoáy sâu vào các pha chiến đấu nên phần giải đố của game khá đơn giản. Các pha chạy nhảy không gây chút khó khăn nào trong khi các câu đố thì quá dễ. Độ dài của mỗi màn chơi cũng chỉ từ 15-30' trong khi các màn chơi chính cũng có số lượng không quá nhiều. Dù sao, bạn vẫn có thể tìm thêm những thử thách mới qua các màn chơi bí mật hoặc thử nghiệm game ở các độ khó cao hơn.

...VÀ "ĐẠI TIỆC" NGHE-NHÌN

Là sản phẩm đầu tiên của dòng game chuyển sang hệ máy next-gen, DMC4 đã thật sự tạo được màn trình diễn nghe nhìn đầy ấn tượng. Ngay từ đoạn phim giới thiệu, người chơi đã có thể thưởng thức những pha chiến đấu đẹp mắt đậm chất điện ảnh của Nero trên nền giọng ca ngọt ngào của nhân vật Kyrie. Và ấn tượng đó càng lúc càng được khắc sâu hơn khi xuyên suốt game, người chơi sẽ bắt gặp vô số đoạn phim cắt cảnh cũng đẹp mắt không kém như đoạn Gloria chiến đấu với đám quái vật hoặc khá hài hước như khi Dante đùa giỡn với con trùm Dagon. Chuyển động của các nhân vật dù trong các đoạn phim hay khi đang được điều khiển đều rất uyển chuyển và có hồn cùng với phục trang đẹp mắt và chăm chút đến từng hoạ tiết nhỏ. Không chỉ các nhân vật mà cả phần cảnh nền và quái vật cũng được thiết kế kỹ lưỡng không kém. Bạn sẽ đương đầu với những con trùm có dáng vẻ hung ác và khổng lồ như Berial hay Echidna; nhất là con Savior to lớn đến nỗi bạn có thể nhảy lên người nó để di chuyển và tấn công vào các điểm yếu khác nhau. Chỉ có một điểm khiến người chơi chưa thể hài

lòng là đôi khi camera lại tự động chuyển sang những góc nhìn khá khó chịu, gây khó khăn ở các pha chạy nhảy hoặc hành động.

Nếu như nhạc nền luôn đóng vai trò quan trọng đối với game thì với DMC4, nhạc nền còn quan trọng gấp bội phần. Thử tưởng tượng những pha chiến đấu quay cuồng trên những đoạn nhạc kém chất lượng thì thật là "chuối". Thật may là game vẫn giữ lại được những đoạn nhạc nền đậm phong cách rock metal dồn dập, sôi động và rất "bốc lửa". Hình và âm đã cộng hưởng tạo nên sức cuốn hút mãnh liệt của DMC4 với các game thủ.

KHÔNG THÀNH CÔNG MỚI, LÀ LẠ

Với những gì mà DMC4 đã thể hiện thì việc dòng game này tiếp tục thu hút thêm nhiều fan cho mình là điều không có gì phải tranh cãi. Hơn thế nữa, trong game còn có sự ra mắt cực kỳ thành công của nhân vật mới Nero. Chưa thể khẳng định giữa tân binh Nero và cựu binh Dante ai sẽ chiếm được cảm tình của game thủ nhiều hơn, chỉ biết rằng một khi hai nhân vật này hợp sức như trong DMC4 thì ngay cả "quỷ dữ" cũng phát "khóc" nếu không được thử qua đấy!

XUÂN QUANG

ƯU

- Các pha chiến đấu vẫn giữ được phong cách "cuồng loạn".
- 2 nhân vật, 2 phong cách đánh tạo nên nét đa dạng cho game.
- Màn trình diễn ấn tượng của đồ họa và âm thanh.

KHUYẾT

- Phần giải đố khá đơn giản.
- Góc quay camera đôi khi làm bạn khó chịu.

BẠN CÓ BIẾT?

Ban đầu DMC4 được Capcom dự kiến là game độc quyền cho máy PS3 của Sony. Nhưng ngày 19/03/2007, Capcom đã thông báo DMC4 sẽ xuất hiện trên cả PS3, PC lẫn X360. Một số fan đã dùng lối chơi chữ thú vị Sony May Cry để ám chỉ thất bại của Sony khi không giữ được thương hiệu đầy sức hút này cho riêng mình. Ngài Hiroyuki Kobayashi, một trong những người đứng đầu dự án, nói rằng chất lượng cả hai phiên bản trên máy PS3 và X360 sẽ gần hoàn toàn như nhau chỉ trừ một số khác biệt nhỏ trong điều khiển do tay cầm khác nhau. Riêng phiên bản trên PC dù không được đề cập nhưng vẫn được Capcom hứa hẹn đảm bảo chất lượng do cùng một đội ngũ phát triển đảm nhận.

Mặc dù DMC4 dự kiến sẽ phát hành các phiên bản trên cả 3 hệ máy cùng thời điểm, nhưng cuối cùng chỉ đúng hẹn trên PS3 và X360. Hai phiên bản này có chất lượng tương đương như hứa hẹn của Capcom, riêng bản trên PS3 còn cho phép cài đặt một phần game vào ổ cứng giúp giảm thời gian "load" khi chuyển cảnh.

Được phát hành cho PS3 và Xbox 360, Burnout Paradise (BP) là tựa game thứ 7 trong dòng game đua xe Burnout của hãng phát hành EA, nếu tính luôn cả bản Legend (dành riêng cho PSP) và Dominator (không do Criterion Games thực hiện). Trung thành với phong cách của loạt game, Paradise vẫn tập trung vào những màn đua xe tốc độ cao và không thể thiếu những màn so kè, va chạm nảy lửa, cũng như những pha loại bỏ đối thủ bằng cách biến xe của họ thành... đống sắt vụn.

BURNOUT PARADISE	
PHÁT HÀNH	Electronic Arts
PHÁT TRIỂN	Criterion Games
THỂ LOẠI	Đua xe
NGÀY PHÁT HÀNH	22/01/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Everyone

Boom
KÊNH SIÊU CẤP
MÙA GIẢI 2
Mùa tranh tài mới từ 17/01 - 17/04
Những phần quà giá trị và hấp dẫn dành cho tất cả các Boomer
Thông tin chi tiết xem tại boom.zing.vn
VinaGame NEXON Bản quyền 2007- 2008 thuộc NEXON. Do VinaGame phân phối độc quyền tại Việt Nam

Tự do khám phá "Thiên Đường"

Bối cảnh trong BP là thành phố Paradise City (Thành phố Thiên Đường). Đây cũng chính là cải tiến nổi bật nhất của BP. Game không còn giới hạn người chơi bằng danh sách hết cuộc đua này đến cuộc đua khác, mà đơn giản chỉ là "thả" bạn vào thành phố Paradise. Và kể từ đó, muốn làm gì trong thành phố rộng lớn này hoàn toàn là quyền của bạn. Ngay từ đầu, bạn được tự do lái xe khám phá khắp hang cùng ngõ hẻm của Paradise. Có thể nói, phong cách của BP không khác gì với những game đua xe tự do khác như NFS Underground hay Midnight Club.

Cũng như những tựa game tự do khám phá (free-roaming) khác, thành phố Paradise ẩn chứa rất nhiều sự kiện và bí mật. Đương nhiên, đua xe vẫn là những sự kiện chính trong BP. Cách tham gia các sự kiện này trong game cũng khá mới mẻ. Paradise rất rộng lớn và có mạng lưới đường sá chằng chịt. Để tham gia một cuộc đua nào đó, bạn chỉ cần đến một giao lộ hay ngã 3, ngã 4 bất kỳ và bấm nút kích hoạt, thế là sự kiện ứng với giao lộ ấy sẽ chính thức khởi động.

Các cuộc so tài tốc độ cao

Thành phố Paradise có đến hơn 100 giao lộ, nghĩa là bạn cũng sẽ tham gia so tài với số lượng tương ứng. Các cuộc đua trong BP gồm 5 loại. Đầu tiên, Race sẽ là nơi bạn so tài với 1 hay nhiều đối thủ khác. Tất cả sẽ cùng đua đến đích được định sẵn trên bản đồ. Còn trong Road Rage - kiểu đua đặc trưng trong loạt game Burnout, nhiệm vụ của bạn không phải là về nhất, mà là... hạ gục đủ số lượng đối thủ quy định trong thời gian cho phép, bằng mọi cách mà mình có thể nghĩ ra, như ép xe, đẩy các đối thủ vướng vào nhau... miễn là biến các chiếc xe đối thủ thành... đống sắt vụn là được! Với Marked Man bạn vào vai một con mồi bị truy đuổi, và phải cố sức chạy đến đích an toàn, trong khi hàng loạt xe đối thủ sẽ tìm cách cản đường và triệt hạ bạn. Trong khi đó, Stunt Run buộc bạn phải "làm xiếc" với chiếc xe của mình để đạt điểm quy định. Các chiêu "làm xiếc" cũng tùy vào sự sáng tạo của bạn, có thể là lái tung chiếc xe lên cao, lết bánh vòng vòng trên đường hay thực hiện những pha nhào lộn, bay qua hẻm núi... Cuối cùng là Burning Route - kiểu đua tính giờ quen thuộc. Nhưng mỗi sự kiện yêu cầu bạn phải lái một chiếc xe nhất định và nếu hoàn thành, bạn sẽ được thưởng phiên bản nâng cấp mạnh hơn chiếc xe này.

Có một điểm đặc biệt liên quan đến lối chơi tự do của BP, đó là game không hề quy định chặng đua cho bạn mà chỉ hiển thị vị trí đích đến. Bạn có thể tùy nghi chọn lộ trình sao cho ngắn nhất và thuận tiện nhất để giành chiến thắng. Nhờ vậy, game mang lại cảm giác thực sự tự do khi không gò bó người chơi trong bất cứ chặng đua khép kín nào. Nhưng đổi lại, bạn phải luôn tập trung cao độ. Vì với tốc độ nhanh đến chóng mặt, nếu không kịp xử lý thì chuyện đâm vào chướng ngại vật hay chạy lộn qua đường khác rất... dễ dàng.

Bên cạnh đó, game còn một kiểu sự kiện khác, cũng là đặc trưng của dòng Burnout, đó là Showtime. Nếu bạn đã từng chơi các phiên bản trước thì Showtime chính là tên gọi mới của kiểu chơi Crash. Đây không phải là sự kiện chính, mà tùy bạn kích hoạt bất cứ lúc nào khi đang chu du khắp thành phố, hay thậm chí ngay trong những sự kiện đua bên trên. Một cách xả "xì trét" nếu bạn quá bực tức vì vận đen.

Bạn thích loại xe gì?

Để phù hợp với các thể loại đua khác nhau, game cung cấp khoảng 80 chiếc xe, chia làm ba dạng: xe đua (Speed Class), biểu diễn (Stunt Class) và tấn công (Aggression Class). Nghe qua tên, hẳn bạn cũng đã biết từng loại xe phù hợp với các loại sự kiện nào. Các xe đua có tốc độ rất cao, nhưng bù lại khả năng chịu đựng va chạm lại rất yếu. Ngược lại, các xe tấn công thường là loại "nồi đồng cối đá" nhưng khá lép vế về tốc độ. Còn loại biểu diễn thì dung hòa đặc điểm của hai loại kia, cộng với khả năng bo cua, lết bánh khá cao, rất phù hợp với những pha trình diễn ngoạn mục. 3 loại xe khác nhau này cũng có 3 loại thanh tăng tốc Nitro khác nhau. Điển hình như loại xe đua, bạn chỉ có thể kích hoạt khi thanh Nitro đã đầy, và khi đốt hết, xe sẽ kích hoạt trạng thái "Burnout" và lúc đó tốc độ sẽ tăng lên gấp 2, 3 lần. Với 2 loại xe còn lại,

hoạt động của thanh Nitro cũng rất khác biệt, người viết xin được nhường phần này cho bạn tự khám phá.

Cách thức thu thập xe cộ trong BP cũng khá mới mẻ. Tất cả xe bạn có được sẽ nằm trong các... bãi phế liệu (Junkyard) và những nơi này cũng chính là tổng hành dinh của bạn, nơi bạn có thể đến để chọn chiếc xế phù hợp cho các cuộc đua. Một số xe là phần thưởng cho bạn khi chiến thắng và sẽ xuất hiện ngay trong bãi phế liệu. Với một số xe khác, game sẽ thông báo thời điểm chúng xuất hiện và đang vi vu đâu đó trong thành phố. Nhiệm vụ của bạn là phải "tìm và diệt". Khi bị hạ gục, đống sắt vụn của những chiếc xe này sẽ bị... quăng vào bãi phế liệu và trở thành của bạn. Tất nhiên, tất cả xe "nhập khẩu" vào bãi phế liệu đều trong tình trạng hư hỏng nặng. Công việc đầu tiên của bạn trước khi chính thức sử dụng là lái chúng đến trạm sửa xe gần nhất và chỉ trong tích tắc, chiếc xe của bạn sẽ được khôi phục mới hoàn toàn.

Một vài bất cập

Đối với một game tự do như BP, hệ thống bản đồ là yếu tố cực kỳ quan trọng. Bạn được cung cấp bản đồ chi tiết toàn thành phố khi truy cập Menu và bản đồ nhỏ dùng để định vị nằm bên góc màn hình. Các bản đồ thể hiện chi tiết các thông tin cần thiết như vị trí các sự kiện đua mà bạn đã khám phá, các trạm sửa xe, trạm xăng để bơm đầy thanh Nitro hay "tổng hành dinh". Tuy nhiên, tính năng phóng to, thu nhỏ bản đồ lại không thuận tiện, nhất là khi muốn xem xét kỹ.

Bên cạnh đó, với lý do "tạo cho người chơi cảm giác tự do thực sự", game không có chức năng di chuyển nhanh đến một địa điểm nào đó. Nếu muốn tham gia một sự kiện, bạn phải tự lái xe đến tận nơi. Phiền toái không dừng lại tại đây, chọn được cuộc đua rồi, nếu cảm thấy chiếc xe đang lái không phù hợp, bạn lại phải tất tả chạy về các bãi phế liệu để đổi chiếc khác và lại chạy ngược trở lại. Chưa hết, khi thất trận, game không hề cho bạn chọn tiến hành lại mà bắt phải tìm về điểm xuất phát mới được bắt đầu lại. Việc này có thể gây không ít khó chịu và ức chế khi trong rất nhiều cuộc đua, điểm xuất phát ở đầu này còn đích lại ở tuốt đầu kia thành phố.

Đồ họa đỉnh cao

Là game dành cho các máy console mạnh mẽ như Xbox 360 và PS3, BP thực sự không gây thất vọng ở mảng đồ họa. Thành phố Paradise trong game không những rộng lớn mà còn rất chi tiết, đa dạng với những khu vực mang phong cách rất khác nhau từ vùng núi với những con đường đèo khúc khuỷu, hiểm trở đến trung tâm thành phố nhộn nhịp với những tòa nhà chọc trời cùng những cung đường đan xen nhau chằng chịt, hay vùng ven hồ với những khung cảnh yên tĩnh, thơ mộng.

Tâm điểm của trò chơi, những chiếc xe và những vụ va đụng cũng được chăm chút hết sức cẩn thận. Nhất là những vụ tai nạn, đụng xe, được thể hiện rất thực, đúng các quy luật vật lý như kính xe vỡ vụn văng ra theo quán tính, hay những chiếc xe bẹp dúm theo nhiều kiểu tùy vào góc độ va chạm... Tất cả đều được quay chậm, đặc tả ở những góc quay được chọn lọc hết sức nghệ thuật và mang tính điện ảnh cao, rất ấn tượng.

Chưa hết, điểm đáng khen nhất về mặt công nghệ là hầu như bạn không bao giờ thấy màn hình Loading (nạp dữ liệu) trong suốt trò chơi, ngay cả trước những chặng đua. Thật ra thì cũng có đấy, nhưng chúng đã được ẩn giấu khéo léo bằng những màn hình giới thiệu mục tiêu ngay trước từng chặng đua. Hơn nữa cũng diễn ra rất nhanh (chỉ vài giây) nên tạo được cảm giác liền mạch cảm xúc hưng phấn với tốc độ trong suốt quá trình chơi.

"Cứu tinh" của EA

Quả thật, với hàng loạt cải tiến như vậy, Burnout Paradise đã thực sự thành công khi mang lại cho người chơi một phong cách mới mẻ hấp dẫn, trong khi vẫn trung thành với những nền tảng đã làm nên tên tuổi của dòng game. Mặc dù còn một vài lỗi có thể gây tí phiền hà nhưng có lẽ cũng không quá thiên vị khi tặng cho BP hai chữ "xuất sắc". Vì vậy, trò chơi có thể được xem như sự "chuộc lỗi" thành công của EA sau khi Need for Speed: ProStreet gây nên nỗi thất vọng quá lớn cho các game thủ đam mê tốc độ hồi năm ngoái.

MAI LONG

ƯU ĐIỂM

- Phong cách tự do mới mẻ và lôi cuốn.
- Nhiều cải tiến hấp dẫn trong lối chơi.
- Số lượng xe phong phú.
- Đồ họa rất ấn tượng.

KHUYẾT ĐIỂM

- Tính năng bản đồ chưa trực quan.
- Không có chức năng bắt đầu lại màn chơi hay di chuyển nhanh trong bản đồ.

TUROK	
PHÁT HÀNH	
Touchstone	
PHÁT TRIỂN	
Propaganda Games	
THỂ LOẠI	
Hành động FPS	
NGÀY PHÁT HÀNH	5/2/2007
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Mature

DIỆT KHỦNG LONG, CHỐNG KANE

Bắn đến "kiệt sức" và nhiều tình tiết gay cấn, Turok đã đưa phong cách bắn súng "classic" của dòng game "săn khủng long" trở lại thời hoàng kim của mình với phiên bản 2008.

Có thể nói, khủng long là một trong những đề tài hấp dẫn nhất làm chất liệu cho các loại hình nghệ thuật và giải trí, trong đó nổi bật là điện ảnh và truyện tranh. Riêng trò chơi về loài bò sát tiền sử này không nhiều, hoặc chỉ đề cập rất ít và xem chúng là "nền" cho toàn bộ trò chơi. Dòng Dino Crisis của Capcom là một trong những điển hình thành công về khai thác đề tài khủng long, nhưng cũng đã là quá khứ khi phiên bản cuối cùng phát hành cách đây 5 năm. Tuy nhiên, thật may mắn là Turok, một dòng game khủng long hiếm hoi thành công khác đã cho ra đời phiên bản mới nhất trong năm nay với phong cách cổ điển pha lẫn hiện đại đầy hấp dẫn.

Tân cổ điển

Nếu từng theo dõi bộ truyện tranh Turok hoặc thưởng thức các trò chơi trên hệ máy của Nintendo và PlayStation trước đây, bạn sẽ không quá ngạc nhiên khi thấy bối cảnh chung của Turok 2008 vẫn là những khu rừng rậm với hàng loạt những loài khủng long ăn thịt ẩn nấp. Hình tượng Turok ở bản này là anh lính đặc nhiệm Joseph Turok, một cựu đặc nhiệm nhiều năm phục vụ trong quân đội. Trong nhiệm vụ lần này, Turok phải truy bắt Roland Kane, một cấp trên trước đây của anh đã đảo ngũ và tham gia thí nghiệm vũ khí giết người hàng loạt. Cuộc truy đuổi dẫn Turok và đồng đội đến một hành tinh xa lạ chỉ có những khu rừng nguyên sinh và khủng long khát máu. Máy bay của cả đội bị bắn rơi, và bạn bắt đầu nhiệm vụ chỉ bằng hai tay không...

Bối cảnh rừng rậm nguyên sinh có vẻ không mới so với những bản Turok trước đây, và trên thực tế, cách thiết kế "classic" của dòng game vẫn được giữ lại: chạy và bắn. Với sức mạnh phần cứng mới, những yếu tố được cách tân rõ ràng là đồ họa và AI của các nhân vật. Diễn biến trò chơi chỉ xoay quanh việc tìm lối đi trong khu rừng rậm, tiêu diệt những tên tay sai của Kane và tất nhiên phần hấp dẫn nhất là đối đầu với những

loài khủng long ăn thịt. Việc tìm đường ở Turok không quá khó, chỉ cần đọc kỹ nhiệm vụ và có tài quan sát một chút; nếu thấy đường đi phức tạp thì có chức năng hỗ trợ sẽ tự động chỉ dẫn nhiệm vụ trên màn hình qua núm analog trái.

Ấn tượng khủng long

Nếu việc tìm đường không mấy khó khăn ở Turok thì việc chiến đấu tỏ ra thử thách hơn cả. Như đã nói, khủng long ở Turok không phải chỉ "làm cảnh" mà thực sự là một yếu tố ảnh hưởng trực tiếp đến trận chiến giữa bạn và đối thủ. Tuân theo luật sinh tồn, khủng long sẽ tấn công tất cả những sinh vật xung quanh để ăn thịt, không phân biệt là bạn hay đối thủ. Chúng sẽ ưu tiên những mục tiêu gần hơn và yếu ớt hơn. Ngoài những loài ăn thịt như Raptor và khủng long bạo chúa T-Rex, bạn còn bắt gặp những loài ăn cỏ hiền lành. Tuy vậy, số loài khủng long vẫn chỉ gói gọn trong khoảng 5 loài, trong đó khủng long ăn thịt được "ưu ái" thiết kế với nhiều hình dáng và màu sắc nhất. Đặc biệt, bạn sẽ bắt gặp một loài ăn thịt sống trên cây với tốc độ tấn công chớp nhoáng khó lường. Tuy vậy, "ngôi sao" trong bản Turok này (cũng như những bản trước đây) chính là loài bạo chúa T-Rex. Hình thù to lớn của T-Rex được thiết kế tỉ mỉ và sống động, cùng với những cú táp cực kì mạnh mẽ và đáng sợ. Bạn sẽ đối đầu với T-Rex vài lần trong Turok, và nếu không tìm được điểm yếu, bạn sẽ chẳng thể nào thoát khỏi bộ hàm sắc nhọn của chúng.

Vũ khí: ít nhưng hiệu quả

Giữa rừng già với hàng tá khủng long cộng thêm đối phương, sự sống sót của bạn phần lớn dựa vào hệ thống vũ khí, tuy không quá đa dạng nhưng vẫn "dư xăng" trấn áp. Khởi đầu trò chơi, bạn chỉ được lựa chọn dao găm, cung, khẩu súng máy và một vài trái lựu đạn. Về sau, bộ sưu tập mở rộng thêm với súng trường phóng xung điện (pulse rifle) có sức công phá lớn, khẩu tỉa, khẩu shotgun và đặc biệt khẩu minigun có thể xả cả nghìn viên trong vòng một phút. Tuy không phong phú như những game bắn súng khác, vũ khí trong Turok luôn tỏ ra hiệu quả ứng với những tình huống nhất định. Dao găm là một trong những vũ khí lợi hại trong cận chiến, và ở Turok, đây là vũ khí hiệu quả nhất để chống chọi với khủng long. Đây không phải là lời nói đùa, vì với dao găm, bạn có thể tiêu diệt các loài khủng long loại nhỏ và trung bình chỉ bằng một nhát. Khi tiếp cận, một biểu tượng nhỏ sẽ hiện ra trên màn hình và sau khi nhấn nút, Turok sẽ "xử đẹp" con khủng long với đường dao hiểm hóc. Các động tác của Turok nhuần nhuyễn, đa dạng và hết sức dũng mãnh. Đối với lính, dao găm cũng là vũ khí "stealth kill" hiệu quả.

Môi trường rừng rậm nhiều lá chắn và chỗ ẩn nấp là bối cảnh thích hợp cho bạn thử nghiệm những chiến thuật mới bên cạnh việc chạy-bắn "vũ phu". Ngoài dao găm, cây cung đặc trưng của dòng Turok cũng là một vũ khí thích hợp cho chiến thuật ẩn nấp và tấn công từ xa. Mặc dù không phải là lối chơi chính của Turok, các pha hành động bí mật tỏ ra khá hấp dẫn và giúp người chơi "đổi gió" sau những pha xả súng ác liệt. Với những vòng trong căn cứ, việc tiêu diệt đối phương nhẹ nhàng không ồn ào giúp bạn không phải gặp rắc rối với quân tiếp viện.

Các loại súng trong Turok không nhiều, nhưng mỗi khẩu đều có đến 2 công dụng khác nhau nên xem ra bạn không thiếu cách chiến đấu. Với khẩu tiểu liên, bạn có thể chuyển qua chức năng giảm thanh dùng để đột kích đối phương; cây cung cũng có thể thay tên thường bằng tên lửa có gắn lựu đạn; khẩu shotgun ngoài tác dụng bắn cận chiến còn có thể bắn súng pháo hiệu (flare) để đánh lạc hướng khủng long... Khẩu súng được xem là hiệu quả nhất trong trò chơi là khẩu minigun, vừa có sức công phá lớn vừa có một chức năng phụ rất lợi hại: bắn tự động khi đặt xuống đất. Ở một số màn chơi cuối, bạn buộc phải lợi dụng chức năng tấn công tự động của minigun để chống chọi với hàng tá đối thủ và quái vật trong căn cứ của đối phương.

Thiết kế AI của lính trong Turok khá thông minh và thử thách khả năng bắn nhanh thắng nhanh của bạn. Ngoài việc trực tiếp chiến đấu, bạn cũng có thể dụ dỗ các loài khủng long ăn thịt tấn công đối thủ bằng súng shotgun pháo hiệu. Đây là một trong những chiêu khá "mánh" trong trò chơi, nhưng đáng tiếc bạn không có nhiều cơ hội áp dụng vì tự tay chiến đấu còn nhanh hơn là trông chờ vào khủng long. Trong toàn bộ trò chơi, bạn sẽ đôi lần phải chiến đấu với các con trùm khủng long và quái vật tiền sử. Đúng theo phong cách cổ điển của dòng Turok trước đây, bạn cần phải ghi nhớ các đường tấn công của trùm và tìm ra rồi tận dụng các điểm yếu của chúng. Các trận đấu trùm chỉ thử thách trong những giây phút đầu tiên nhưng sau khi rõ "đường đi nước bước", bạn sẽ dễ dàng hạ gục bọn trùm này. Ví dụ, với T-Rex, bắn súng pháo hiệu sẽ đánh lạc hướng chúng và cho bạn thêm nhiều thời gian để tìm khẩu phóng lựu.

Giữa thú và đối thủ

Với phong cách bắn súng cổ điển trong hình hài đồ họa mới, Turok 2008 là một sự trở lại đáng ghi nhận của dòng game khủng long truyền kì này. Thời lượng chơi đơn chỉ khoảng 7 tiếng, khá ít cho một trò bắn súng nhưng yếu tố hành động nghẹt thở và cảm giác bắn đến "kiệt sức" cũng đủ khiến các fan thỏa mãn. Một số khuyết điểm của Turok chỉ là những lỗi nhỏ như thiết kế camera khá bất tiện cho việc nhắm và hoàn toàn mất định hướng khi bật dậy sau cú táp của khủng long. Nếu đã chán với những trò bắn súng khô khan kiểu chiến thuật hay chiến tranh hiện đại, bạn sẽ tìm thấy ở Turok một không khí hoàn toàn mới, với những con khủng long dữ tợn và bọn lính cảnh không mấy thân thiện chờ đợi sẵn trong cuộc phiêu lưu.

CẨM TÚ

ƯU:
- Cảm giác bắn đã tay.
- Vũ khí có hai chức năng.
- Khủng long thiết kế đẹp và sống động.
- AI lính tốt.

KHUYẾT:
- Game ngắn
- Chức năng nhắm có độ nhạy không ổn định

Lost Odyssey™

Bản trường ca bất tử

Nắm trong tay cuộc sống bất tử, liệu đó là ân huệ hay tai ương mà một con người phải gánh chịu? Có lẽ cuộc đời của Kaim Argonar trong Lost Odyssey sẽ giải đáp được câu hỏi trên...

Luôn ấp ủ tham vọng tấn công thành công thị trường Nhật Bản - nơi luôn được xem là thành trì vững chắc của Sony và cũng là nơi đã từng chứng kiến sự thảm bại của hệ máy Xbox trước PS2 trong qua khứ, Microsoft đã khôn khéo kéo được studio Mistwalker về phe mình, nhằm sản xuất ra những tựa game độc quyền đậm phong cách nhập vai Nhật Bản (J-RPG) để có thể làm vừa lòng các game thủ xứ Phù Tang. Với những con người đã từng làm nên huyền thoại Final Fantasy, "cú đấm" khơi mào của Mistwalker mang tên Blue Dragon đã tạo được những thành công nhất định ở chiến trường gian khổ này. Vậy, liệu "cú đấm" thứ hai mang tên Lost Odyssey (LO) có tiếp nối được thành công và mở ra triển vọng sáng sủa hơn cho Xbox 360 tại Nhật hay không, chúng ta hãy chờ xem.

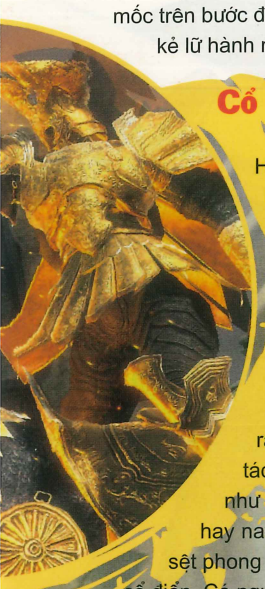
Kẻ lữ hành bất tử

Chiến tranh thật tàn khốc. Giữa chiến trường, từng nhát kiếm vung lên là có một người ngã xuống. Thế nhưng, không ai biết được một viên thiên thạch từ đâu rơi xuống, quét sạch hầu như tất cả. Trên một chiến trường bị san thành bình địa và yên ắng đến rợn người, còn lại Kaim Argonar. Kaim không hiểu được tại sao mình lại sống sót như thế, chỉ biết rằng mình không thể chết trong trận chiến này cũng như đã không thể chết trong vô số trận chiến trải dài trong suốt cả nghìn năm.

Sau đó Kaim gặp Seth, một nữ chiến binh bất tử khác sống sót sau thảm họa đó, và cả hai đều có điểm chung là hoàn toàn chẳng nhớ gì về quá khứ của mình. Chỉ có từng đoạn hồi ức và những giấc mơ rời rạc nhuốm màu u buồn cứ lần lượt sống dậy trong trí nhớ như là những cột

LOST ODYSSEY	
PHÁT HÀNH	Microsoft Game Studios
PHÁT TRIỂN	Mistwalker / Feelplus
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	24/01/2008
DUNG LƯỢNG	1 DVD
ESRB	Teen

mốc trên bước đường dài như vô tận của kẻ lữ hành nghìn tuổi.



Cổ điển - cách tân

Nhắc tới cái tên Hironobu Sakaguchi, ắt hẳn mọi người đều nghĩ ngay đến những thành công tột bậc của "đứa con tinh thần" lừng danh Final Fantasy của ông. Thương hiệu này đã làm nên tên tuổi nhưng chính nó cũng ảnh hưởng rất nhiều đến ông. Các tác phẩm của Sakaguchi như Blue Dragon trước đây hay nay là LO có cách chơi đặc sệt phong cách nhập vai Nhật Bản cổ điển. Có người đã ví von rằng LO có phần cốt lõi là một game nhập vai Nhật Bản của một, hai thập niên trước nhưng được khoác bên ngoài bộ cánh hình-âm hoành tráng dựa trên sức mạnh của hệ máy next-gen hiện nay. Nhận định đó có thể "đúng" khi bạn sẽ bắt gặp rất nhiều yếu tố cổ điển trong cách chơi của LO nhưng chắc chắn nó chưa "đủ" khi đã bỏ qua những cách tân mà đội ngũ phát triển đã khéo léo thêm vào để thổi luồng sinh khí mới cho game.

LO bị ảnh hưởng sâu sắc bởi phong cách cổ điển. Được xây dựng theo lối nhập vai theo lượt (turn-based) quen thuộc. Hệ thống phép thuật thật ra cũng không có gì mới mẻ khi được xây dựng dựa trên 4 thành tố: lửa, nước, đất và gió lần lượt xung khắc lẫn nhau. Ngay cả yếu tố khá khó chịu thường gặp ở các game nhập vai Nhật Bản cổ điển là các trận chiến ngẫu nhiên (random-encounter) cũng được sử dụng trở lại trong LO, mặc dù cường độ đã được giảm bớt để bạn khỏi gặp phải cảnh "1 bước đi, 1 trận đánh" như xưa nữa.

LO còn thể hiện nét cổ điển của mình chính ngay trong việc dẫn dắt người chơi xuyên suốt game. Đôi khi bạn sẽ được đưa đến 1 khu vực hoặc 1 thành phố nào đó mà trong đầu hoàn toàn "mù tịt" về những gì cần phải làm tiếp theo để thúc đẩy mạch game tiến lên. Rất ít gợi ý, rất ít manh mối để bạn biết được phải làm cụ thể những gì.

Trong LO cũng không thiếu những cách tân. Trước hết là hai hệ thống nhân vật bất tử và phàm tục với những tính năng khác nhau được đưa vào để bổ sung cho nhau. Bằng cách thiết lập các liên kết kỹ năng (set link) giữa nhân vật bất tử và phàm tục, bạn có thể khiến các nhân vật bất tử học những kỹ năng mong muốn dựa vào số điểm SP (Skill Point) thu thập được sau mỗi trận đánh. Do đó, sự kết hợp tốt 2 tuyến nhân vật này mới là chiến thuật hợp lý nhất trong game.

Một điểm khá thú vị nữa là khả năng giới hạn đẳng cấp (level) ở mỗi khu vực khác nhau. Điều này giúp bạn khỏi phải tốn thời gian "cày bừa" mà vẫn có thể hoàn thành được game trong thời gian nhanh nhất có thể.

Thêm vào đó là những chi tiết nhỏ như hệ thống Aim Ring System và Guard System hỗ trợ đắc lực trong các pha tấn công và phòng thủ của bạn. Hệ thống Aim Ring System trong tấn công vật lý có nét gần giống nhưng dễ sử dụng hơn nhiều hơn so với hệ thống Addition trong trò chơi The Legend of Dragoon. Trong khi đó, hệ thống Guard System trong phòng thủ lại buộc bạn phải tính toán nhiều hơn trong một trận chiến. Với việc các nhân vật được chia đội hình thành 2 hàng, hàng đầu dành cho nhóm tấn công vật lý và hàng sau dành cho nhóm tấn công phép thuật thì thanh Guard System có tác dụng giúp nhóm phía sau giảm được đáng kể mức sát thương từ phía đối phương. Hiểu rõ hệ thống Guard System này, bạn sẽ dễ dàng hơn trong tính toán thời điểm tấn công để các đòn đánh của mình có thể phát huy tối đa sát thương.

Tuy có cách chơi khá thú vị kết hợp cổ điển - cách tân nhưng LO vẫn còn sót lại vài "hạt sạn" khá khó chịu. LO có độ khó đến mức dễ gây nản lòng người chơi. Không chỉ những trận đấu trùm mà ngay cả một số trận đấu với quái bình thường cũng có thể gây khó dễ và khiến bạn load game lại vài lần nếu không có chiến thuật đối phó hợp lý. Chưa kể đến việc game còn bị một số người nhận xét là có nhịp độ tương đối chậm và dễ bị pha loãng bởi có quá nhiều đoạn thoại khá dài, nhất là những đoạn giấc mơ "Thousand Years of Dreams" của Kaim thì dày đặc những chữ là chữ.

ƯU:
- Các chơi cổ điển - cách tân hấp dẫn.
- Thời lượng phim cắt cảnh đồ sộ.
- Hình - âm tốt.

KHUYẾT:
- Lỗi giảm khung hình
- Buộc load game quá nhiều.

Ấn tượng nhưng nhiều lỗi

Sử dụng engine Unreal 3.0 lừng danh, LO mang đến cho người chơi một màn trình diễn ấn tượng. Phông màu tương đối trầm phù hợp với cốt truyện mang nhiều ưu tư của game. Đáng kể nhất là những đoạn phim cắt cảnh chất lượng cao có tổng thời lượng lên đến hàng chục giờ, một trong những lý do chính khiến dung lượng của game bị kéo lên đến 4 DVD, một kỷ lục mới của làng game X360. Khoảng thời gian bạn ngồi thưởng thức các đoạn phim tuyệt đẹp này sẽ chiếm khoảng phân nửa tổng thời gian chơi LO của bạn.

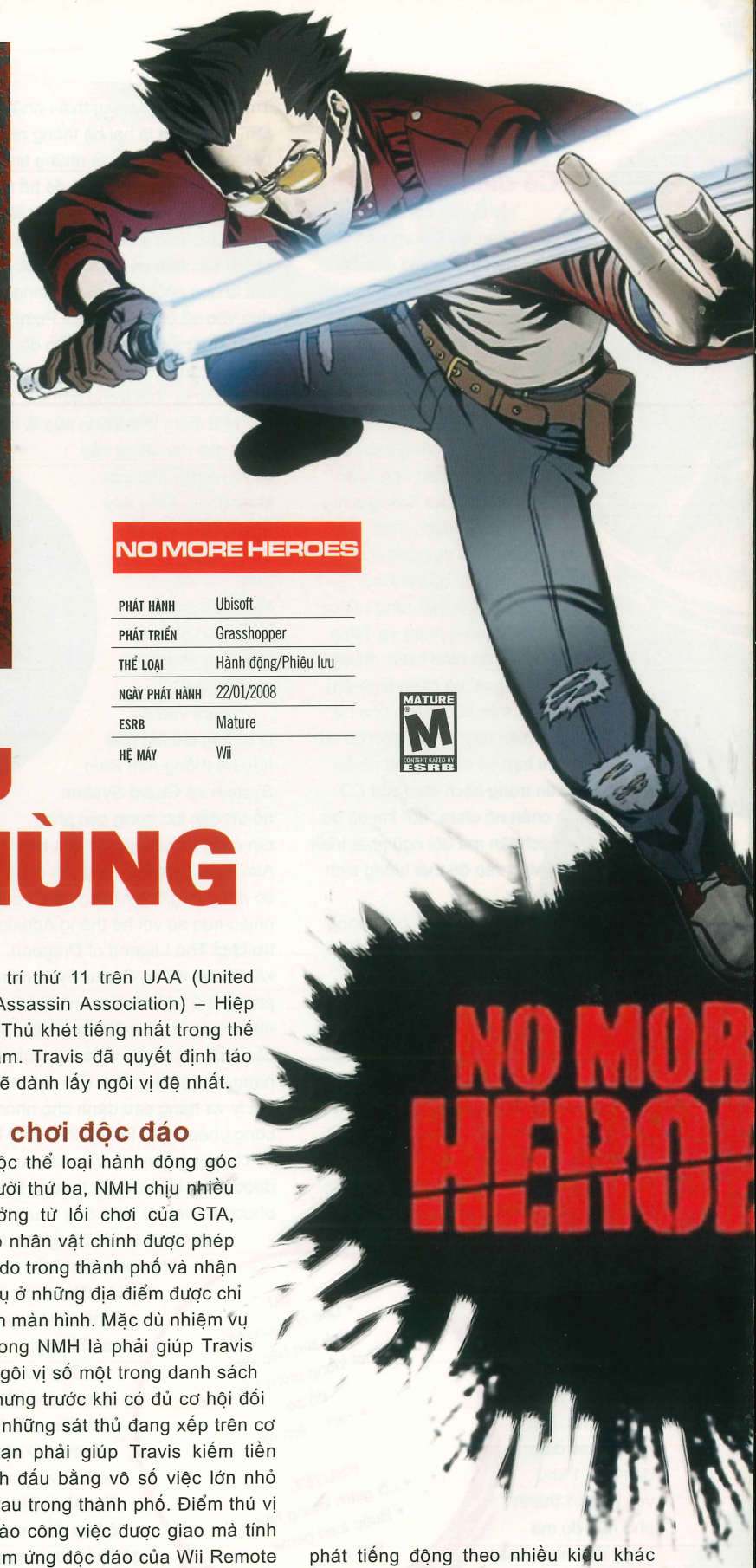
Tuy phần đồ hoạ ấn tượng như thế nhưng lại vướng những lỗi không mong muốn. Tương tự như một game nhập vai mới đây trên X360 cũng sử dụng Unreal Engine 3.0 là Mass Effect, thì trong LO hai lỗi thường xuyên gặp phải là hiện tượng giảm khung hình (framerate) đột ngột và phải load game quá nhiều mỗi khi di chuyển từ khu vực này sang khu vực khác. Chúng khiến nhịp game bị khựng, gây cảm giác rất khó chịu.

Phần âm thanh thì có thể làm hài lòng người chơi khi được đảm trách bởi nhạc trưởng kỳ cựu của dòng game Final Fantasy là Nobuo Uematsu. Đảm nhận vai trò lồng tiếng cho các nhân vật là các tên tuổi quen thuộc như Tara Strong, Michael Bell và Kim Mai Nguyen - bảo chứng vững chắc về chất lượng.

Nỗ lực đáng trân trọng

Cùng với Lost Odyssey, một lần nữa mọi người lại trân trọng những nỗ lực của ngài Hironobu Sakaguchi nhằm hồi sinh thời hoàng kim của thể loại nhập vai Nhật Bản cổ điển. Còn quá sớm để khẳng định rằng những nỗ lực này sẽ thành công hay thất bại nhưng có một điều chắc chắn rằng bản trường ca bất tử với Kaim hoàn toàn có thể là hài lòng những fan lâu năm. Vậy thì bạn còn chần chờ gì nữa mà không bắt đầu bước vào cuộc phiêu lưu thú vị này?!

NGUYÊN QUÂN



"Với cách chơi phóng khoáng, đặc sắc và được đan xen với yếu tố hài hước, No More Heroes, dưới sự chỉ đạo nghệ thuật của đạo diễn thiên tài Suda 51, một lần nữa làm hài lòng những game thủ yêu thích sự đột phá và sáng tạo..."

NO MORE HEROES	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Grasshopper
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	22/01/2008
ESRB	Mature
HỆ MÁY	Wii

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

CÒN ĐÂU NGƯỜI HÙNG

Mặc dù được khá nhiều giải thưởng uy tín trong năm 2005 nhưng do cách chơi quá kén chọn và trái khoáy nên doanh số của game khá khiêm tốn so với thành công của nó. Tuy nhiên việc này không ngăn cản Goichi Suda (Suda 51) cùng các đồng nghiệp tại Grasshopper Manufacture tiếp tục dự án mới mang tên No More Heroes dành riêng cho Wii.

Bước ngoặt cuộc đời

Cuộc sống thường xuất hiện những bất ngờ. Tình cờ chúng ta gặp được vận may từ trên trời rơi xuống nhưng cũng có khi lại vướng phải tai bay vạ gió từ trò chơi của số phận để rồi tương lai của chúng ta thay đổi mãi mãi. Travis Touchdown, một gã trai ngang tàng và xốc nổi ở thành phố Santa Destroy, bang California là một trường hợp điển hình. Định mệnh bất chợt đến với Travis khi anh tình cờ mua được thanh kiếm Nhật kỳ bí trong một phiên đấu giá trực tuyến và trở thành sát thủ. Trong cuộc đụng độ tình cờ, Travis vô tình hạ gục được một trong những sát thủ sừng sỏ đứng vị trí thứ 11 trên UAA (United States Assassin Association) – Hiệp Hội Sát Thủ khét tiếng nhất trong thế giới ngầm. Travis đã quyết định táo bạo là sẽ dành lấy ngôi vị đệ nhất.

Cách chơi độc đáo

Thuộc thể loại hành động góc nhìn người thứ ba, NMH chịu nhiều ảnh hưởng từ lối chơi của GTA, trong đó nhân vật chính được phép đi lại tự do trong thành phố và nhận nhiệm vụ ở những địa điểm được chỉ định trên màn hình. Mặc dù nhiệm vụ chính trong NMH là phải giúp Travis chiếm ngôi vị số một trong danh sách UAA, nhưng trước khi có đủ cơ hội đối đầu với những sát thủ đang xếp trên cơ mình, bạn phải giúp Travis kiếm tiền để thách đấu bằng vô số việc lớn nhỏ khác nhau trong thành phố. Điểm thú vị là tùy vào công việc được giao mà tính năng cảm ứng độc đáo của Wii Remote sẽ được sử dụng tương ứng. Như khi cắt cỏ, chiếc tay cầm sẽ biến thành tay vịn của máy cắt để bạn điều chỉnh hướng đi; ngược lại với công việc dò mìn, Wii Remote trở thành máy dò kim loại sẽ phát tiếng động theo nhiều kiểu khác nhau tùy vào khoảng cách giữa bạn và mục tiêu. Từ tiền kiếm được, ngoài việc trang trải để bước vào nhiệm vụ chính, bạn có thể "shopping" quần áo để tút lại vẻ ngoài cho Travis, nâng cấp

vũ khí và đặc biệt là luyện tập thể lực với Nunchuk và Wii Remote (vận động không kém gì ngoài đời thực) tại nhà của võ sư Thunder Ryu.

Tuy nhiên, ngoài lối chơi mở khá hấp dẫn, trọng tâm của NMH vẫn là xoáy mạnh cách điều khiển Wii Remote và Nunchuk trong những pha hành động với tiết tấu nhanh và độc đáo. Giờ đây, mọi thao tác di chuyển và chiến đấu của nhân vật đều được đồng bộ hóa với chuyển động của hai thiết bị này. Wii Remote sẽ đồng bộ với thanh kiếm Katana, còn Nunchuk sẽ điều khiển nhân vật đi lại trên màn hình. Trước mỗi trận đấu, thanh kiếm của Travis phải được nạp đầy năng lượng bằng cách lắc mạnh Wii Remote cho đến khi ống năng lượng được sạc qua mức an toàn. Ở mỗi cảnh chiến đấu, bằng cách nhấn phím A phối hợp với B, Travis sẽ tự động thực hiện vô số chiêu thức đẹp mắt.

Khi đã nhận "đủ đòn", đối phương sẽ múa may quay cuồng với vô số chùm sao trên đầu. Lúc này bạn có thể hươ kiếm Wii Remote theo chiều mũi tên xuất hiện trên màn hình để thực hiện đòn kết liễu. Đối với những tên "đại nhách" hay trùm cuối mỗi màn chơi, bạn có thể tranh thủ cơ hội này để chụp bằng phím B và di chuyển Wii Remote lẫn Nunchuk theo chiều tương ứng để Travis biểu diễn những chiêu vật nhà nghề rất đẹp mắt (bạn có thể giúp Travis học thêm những chiêu thức này khi sưu tầm các cuộn băng tại cửa hàng bán trò chơi). Trong quá trình chiến đấu, tùy vào cách thức ra đòn, máy sẽ tự động ghi nhận và cho phép bạn hóa thân thành "Dark Travis". Trong trạng thái này, thời gian trong game sẽ chuyển sang chậm ngoại trừ Travis để có thể kết thúc trận đấu dễ dàng hơn hay Travis có thể tùy biến thanh kiếm thành nhiều kiểu tấn công khác nhau để hạ gục đối phương chớp nhoáng chỉ với một đòn trúng đích.

Trong những màn diệt trùm, cách chơi của game càng trở nên kích thích hơn bởi bạn phải đối đầu với những sát thủ chuyên nghiệp chứ không phải bọn "thằn lằn cắc ké" trước đó. Mỗi sát thủ đều có sở trường riêng, có khi dựa vào tốc độ chớp nhoáng, có khi dùng đến các siêu năng lực để hạ gục Travis nên trong bất kỳ trường hợp nào bạn cũng cần phối hợp nhuần nhuyễn kỹ năng đánh kiếm và di chuyển né đòn, đòi hỏi phải tập trung cao độ và sử dụng Wii Remote, Nunchuk ngày một uyển chuyển. Điều thú vị là đan xen những pha chạm trán nảy lửa là những tình huống bi hài với đủ mọi sắc thái làm người chơi đi từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Tỉ như lão bà bà Speed Buster tuổi đã gần đất xa trời có thể tử trận lãng xẹt chỉ vì tội "mê trai", hay cô nàng Bad Girl đường hoàng xếp thứ hai trong danh sách UAA khi thất thế có thể dùng vũ khí lợi hại "mít ướt" để làm lung lạc tinh thần người chơi. Chính những tình huống ngộ nghĩnh này giúp NMH tạo được ấn tượng và cảm xúc khó phai với game thủ.

Vuông thành sắc cạnh

Ngoài cách chơi "có một không hai", lý do khác khiến NMH rất được mong chờ trước giờ phát hành là do trò chơi mang đậm phong cách thiết kế như Killer7. Người chơi sẽ gặp lại những khuôn hình đầy nghệ thuật với những mảng màu tương phản được phối theo phong cách ngẫu hứng - khi thì toàn bộ trên nền khung cảnh đen ngun ngút bỗng nổi lên đường nét của nhân vật cô lập trong bóng tối, hay khi trên cơ thể sáng rực lại hằn những mảng sẫm của hiệu ứng bóng đổ được cố ý nhấn mạnh thái quá. Sự "vụng về" khôn ngoan trong nghệ thuật sắp đặt, tác động rất mạnh đến thị giác người chơi. Thậm chí bằng phong cách này, nhà sản xuất cũng không cần phải quá chăm chút đến độ chi tiết của cảnh vật bởi chúng đã được những mảng tối che phủ rất thẩm mỹ. Điều này cũng không quá khó hiểu khi các họa sĩ tham gia thiết kế game đều là những tay "anime" nổi tiếng như Yusuke, Kozami, Okama...

Bên cạnh đó chất lượng âm thanh cũng được chắt lọc với sự tham gia diễn xuất của dàn diễn viên gạo cội như Travis Touchdown do Robin Atkin Downes (hoàng tử trong Prince of Persia, Mysterio trong Spider-Man Friend or Foe) đảm nhận, Quinton Flynn (Raiden trong Metal Gear Solid 2, Axel trong Kingdom Hearts II) vào vai Henry...Hiệu ứng nhạc nền vẫn tiếp tục với Masafumi Takada, người từng đảm nhận thành công vai trò tương tự trong Killer7, God Hand...và sắp tới là Super Smash Bros. Brawl. Bấy nhiêu thôi cũng đủ thấy Goichi Suda cùng các đồng nghiệp của mình đặt niềm tin rất lớn vào dự án tham vọng này.

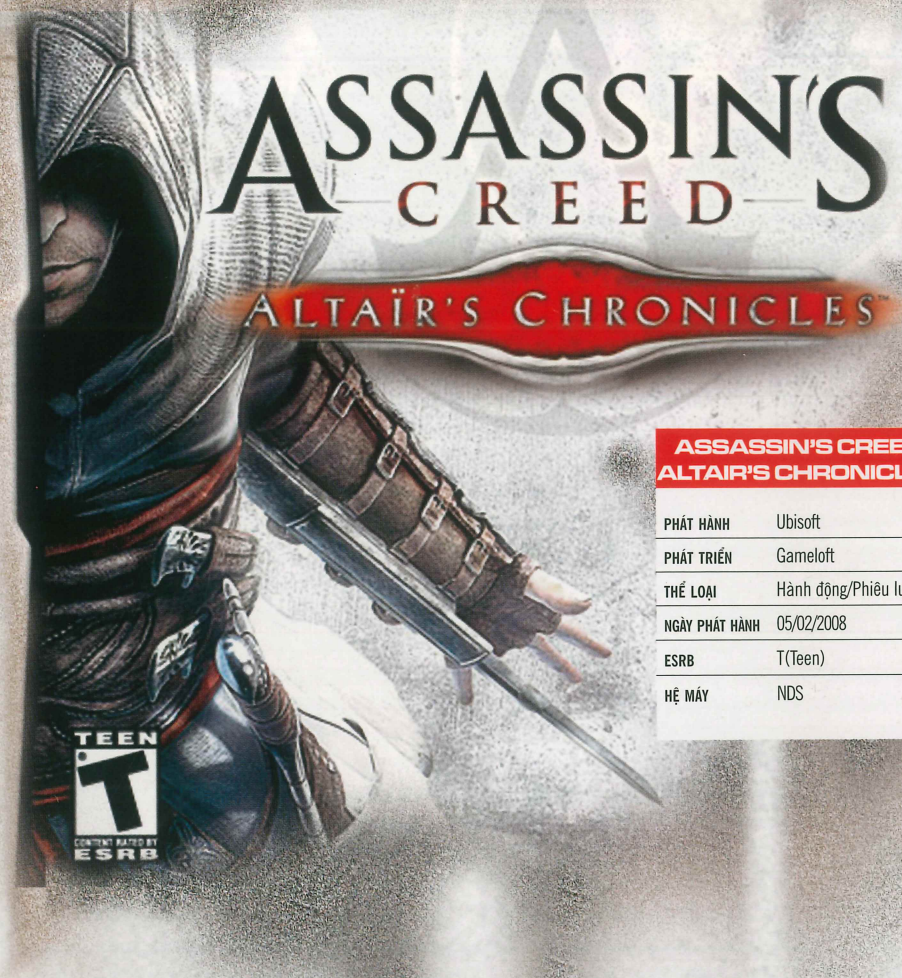
Liệu Travis Touchdown hoàn thành được tham vọng của mình là thống lĩnh ngôi vị đầu bảng của bảng xếp UAA? Sylvia Christel người theo sát Travis như hình với bóng thật sự là ai? Bạn có muốn chính mình tìm câu trả lời ở "Real Ending" của trò chơi tuyệt vời này?

XUÂN YẾN

ƯU:
- Phong cách đồ họa mang tính nghệ thuật cao.
- Cách chơi sáng tạo và có chiều sâu.
- Hiệu ứng âm thanh được đầu tư tốt.

KHUYẾT:
- Các nhiệm vụ thêm còn ngắn.

"Chia tay hệ console, chàng thích khách huyền thoại Altair bước vào cuộc phiêu lưu mới đầy hứa hẹn trên máy cầm tay NDS. Liệu đây có là hành trình suôn sẻ như Ubisoft mong đợi? "



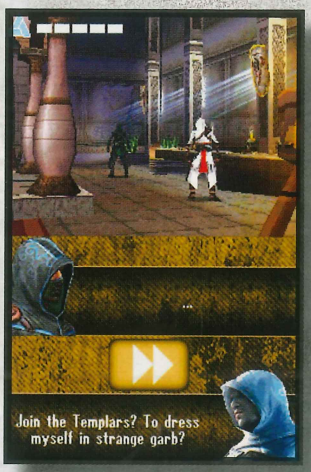
ASSASSIN'S CREED ALTAIR'S CHRONICLES	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Gameloft
THỂ LOẠI	Hành động/Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	05/02/2008
ESRB	T(Teen)
HỆ MÁY	NDS

HUYỀN THOẠI ALTAIR

Tháng 11/ 2007 Ubisoft cho ra mắt tựa game rất được kỳ vọng của mình là Assassin's Creed (AC) và ngay lập tức đón nhận nhiều luồng quan điểm khen chê trái ngược nhau. Nếu như ý tưởng ám sát kiểu mới cùng với màn nghe nhìn ấn tượng đã tạo cảm hứng mạnh mẽ cho người chơi thì sự lặp lại trong hệ thống nhiệm vụ đã làm giảm phần nào cảm hứng đó. Tuy nhiên không thể phủ nhận AC vẫn là một game "hot" mà không nhiều game có thể sánh ngang. Chính vì thế không quá bất ngờ khi Ubisoft tiếp tục cho ra đời phiên bản Assassin's Creed: Altair's Chronicles (AC:AC) dành cho máy NDS!

Quá khứ của Altair

Nếu như đã từng chơi qua phiên bản AC đầu tiên (TGG 01/2008, *ID: G0801_44*), các bạn hẳn đã biết câu chuyện về chàng thanh niên Desmond Miles bị một tổ chức bí mật bắt cóc và qua các thí nghiệm của tổ chức này đã hồi tưởng các đoạn ký ức của cụ tổ mình là Altair, một thích khách huyền thoại thuộc tổ chức Hashashin vào thế kỷ 12. Tuy nhiên, quá khứ của Altair lại là một bí mật lớn mà Ubisoft chưa hé mở. Nhưng mọi người không phải chờ đợi lâu khi phiên bản AC:AC này sẽ đưa bạn quay về khoảng thời gian trước những sự kiện xảy ra trong AC. Trong phiên bản này, Altair sẽ nhận nhiệm vụ do tổ chức giao phó là truy tìm tung tích và mang về báu vật huyền thoại là Chén Thánh (Holy Chalice) trước khi những hiệp sĩ dòng Đền (Knights Templar) chiếm được. Một cuộc phiêu lưu đầy hấp dẫn mà Altair sẽ trải qua cùng với một đoạn kết khá bất ngờ mà nếu chú ý bạn sẽ thấy có nét rất giống với tư tưởng chủ đạo của "Mật Mã Da Vinci" - một tiểu thuyết nổi tiếng trong thời gian gần đây.



Hành động ít, phiêu lưu nhiều

Tuân thủ truyền thống của cả dòng game, AC:AC vẫn kết hợp 2 thể loại hành động và phiêu lưu. Nhưng trái ngược với phiên bản trước trên các máy console, yếu tố chủ đạo của phiên bản này là phiêu lưu bởi phần lớn thời gian chơi là những màn chạy, nhảy, leo trèo để vượt qua các chướng ngại vật. Xuyên suốt 5 thành phố từ Arce cho tới Tyre, tất cả địa hình và kiến trúc ở đây sẽ được bạn lợi dụng triệt để, từ những thanh xà gỗ mà Altair có thể khéo léo di chuyển trên đó, những gờ tường giúp bạn đu mình lên cao hoặc chuyền mình thoăn thoắt qua các sợi dây gần nhau. Dĩ nhiên sẽ có rất nhiều chướng ngại như mái nhà sẽ bất ngờ sụp đổ, những lưỡi dao máy chắn ngang đường đi hoặc tia nước bất ngờ đẩy bạn té ngã. Nhìn chung các màn chơi được thiết kế khá tốt để các pha chạy nhảy phát huy hiệu quả, nhưng lại có khuyết điểm là quá tuyến tính nên không thể mang lại cảm giác tự do phiêu lưu như trong phiên bản trước. Ngoài ra, còn có một nét đặc sắc của AC cũng bị lược bỏ, đó chính là bạn không còn tìm thấy những kiến trúc cao chót vót trong các thành phố nên cũng không còn những màn leo trèo ngoạn mục lên đỉnh của chúng để phóng tầm mắt quan sát và thực hiện những cú nhảy tử thần nữa.

Với yếu tố hành động, nếu các màn đấu kiếm ác liệt tiếp tục được phát huy thì kỹ năng ám sát lại khá mờ nhạt, thậm chí hơi vô dụng vì người chơi có thể "càn quét" từ đầu này đến đầu kia của thành phố bằng kỹ năng kiếm thuật mà không cần thiết phải "stealth-action" chút nào. Sở dĩ kiếm pháp của bạn lợi hại như thế là nhờ những chiêu thức liên hoàn mà game đã cung cấp, nhất là những chiêu phản đòn (counterattack) làm đối phương choáng váng và chỉ cần thêm đòn kết liễu. Hơn thế nữa, ngoài thanh kiếm và những thứ quen thuộc như dao găm hoặc lưỡi dao nhỏ giấu trong cánh tay, Altair còn có thêm những thứ hoàn toàn mới như nỏ, bom, bom khói... Tuy một vài thứ trong đó ít khi được xài tới. Về cuối game, bạn còn có thể sử dụng dây móc kéo đối phương ngã về phía mình rồi tung đòn kết thúc nên càng dễ hơn rất nhiều. So về mặt vũ khí thì AC: AC trội hơn hẳn phiên bản AC.

Game còn có những minigame khai thác những tính năng đặc trưng của NDS để tăng thêm tính hấp dẫn. Ví dụ, ứng với nhiệm vụ lấy trộm chìa khóa, bạn sẽ dùng bút cảm ứng di chuyển chìa từ trong túi ra ngoài trong thời gian cho phép mà không được chạm vào bất cứ món đồ nào khác; nhiệm vụ tra khảo thông tin từ các đầu mối thì biến thành minigame yêu cầu điểm các huyệt đạo đúng thời điểm và vặn cánh tay của đối phương...

AC:AC vẫn có những khiếm khuyết khiến người chơi thất vọng. Trước hết là khá nhiều chi tiết trùng lắp. Đơn cử như trận chiến với tên trùm Basilisk, cũng cùng một cách đánh nhưng bạn phải gặp tới 3 lần trong game làm cho cảm giác thú vị lần đầu trở thành nhàm chán dần. Mặt khác, do thiết kế quá tuyến tính và không mấy phức tạp nên dù có đến 13 màn chơi (mỗi màn chơi có 1-4 nhiệm vụ nhỏ) nhưng AC:AC vẫn là một game khá ngắn và có thể hoàn thành chỉ trong vòng 5-6 giờ.

Đồ họa và âm thanh tuy không thể so với màn trình diễn cực ấn tượng của phiên bản AC trên console hay không thể bằng được những game đỉnh như Legend of Zelda: Phantom Hourglass cũng trên máy NDS nhưng nhìn chung cũng đạt mức chấp nhận được nếu bạn không quá khó tính. Chuyển động của Altair vẫn khá uyển chuyển và màn chơi được thiết kế với một màn hình hiển thị toàn bộ khung cảnh game, còn màn hình kia hiển thị bản đồ với vị trí của các nhân vật giúp bạn dễ quan sát và xử lý hơn. Phần nhạc nền mang giai điệu Ả Rập quen thuộc lại một lần nữa được sử dụng thành công.

Chưa đủ độ nóng

Với những gì đã thể hiện ta có thể thấy mặc dù mang "da thịt" của Assassin's Creed nhưng "xương cốt" của AC:AC lại giống với một xêri game nổi tiếng khác của Ubisoft là Prince of Persia hơn. Quá chú trọng đến những pha chạy nhảy lắt léo và đầy thử thách ,cũng như các pha đấu kiếm đẹp mắt nhưng lại làm mờ nhạt phần quan trọng nhất là kỹ năng ám sát đã biến game thành Prince of Persia's Creed! Dù sao, AC:AC vẫn là game bạn nên thử qua nhưng để gọi đó là game "hot" như phiên bản trước thì có lẽ chưa xứng tầm!

HỒNG PHÚC

ƯU

- Các loại vũ khí phong phú.
- Một số minigame thú vị.

KHUYẾT

- Lối chơi quá tuyến tính và nhiều chi tiết trùng lắp.
- Game quá ngắn.

ADVANCE WARS DAYS OF RUIN

NGÀY TẬN THẾ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

ADVANCE WARS DAYS OF RUIN	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Intelligent Systems
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	NDS
NGÀY PHÁT HÀNH	21/01/2008
ESRB	Everyone

Thương hiệu Advance Wars, một nhánh của dòng game Nintendo Wars, từ khi xuất hiện lần đầu tiên trên máy GBA năm 2001, đã giành được thành công khá vang dội. Hai phiên bản tiếp theo Advance Wars 2: Black Hole Rising và Advance Wars: Dual Strike đều được đánh giá cao. Tuy chỉ vừa mới ra mắt, nhưng những thay đổi tích cực của Advance Wars: Days of Ruin (DoR) đã cho thấy phiên bản này khốc liệt và gần với thực tế hơn các game đàn anh đi trước.

NGÀY TẬN THẾ...

Cốt truyện trong DoR mang sắc thái khốc liệt hơn rất nhiều. Một vụ va chạm khủng khiếp với thiên thạch đã gây thương vong cho hơn 90% dân số thế giới, nền văn minh nhân loại hầu như bị xóa sổ. Tình trạng hỗn loạn diễn ra khắp nơi, đồng thời tàn quân của các lực lượng quân sự tấn công thường dân để cướp bóc lương thực và các tài nguyên khác. Ngày tận thế của nhân loại đang đến gần hơn bao giờ hết. Tuy nhiên, vẫn còn những người tốt như Will, Brenner và Lin, những quân nhân dũng cảm sót lại của tiểu đoàn 12 quân đội Rubinelle đã đương đầu với các đội quân tàn bạo kia và giúp mọi người xây dựng lại cuộc sống từ đầu.

"Chiến tranh hiện đại lại bùng nổ trên màn hình đôi của máy NDS, lần này còn khốc liệt và gần với thực tế hơn các phiên bản trước".

ƯU

- Các đơn vị quân phong phú và hỗ trợ nhau tốt, mang tính chiến thuật cao.
- Đồ hoạ mang nét ấn tượng đặc trưng.
- Chế độ multiplayer thật sự hấp dẫn.

KHUYẾT

- Âm thanh chưa tốt lắm.
- Một số tính năng thú vị từ phiên bản trước đã bị loại bỏ.

Câu chuyện đầy kịch tính trên đã được thể hiện khá thành công trên DS thông qua phần đồ họa ấn tượng với những nét vẽ theo phong cách

hoạt họa đặc trưng của dòng game và đây là phần xuất sắc nhất trong cả dòng game tính đến thời điểm này. Nhưng âm thanh không tốt lắm, chất lượng chỉ bình bình như các phiên bản trước.

TRẬN CHIẾN HIỆN ĐẠI

Trọng tâm của DoR là lối chơi chiến thuật theo lượt. Các trận chiến sẽ diễn ra trên các bản đồ lưới (grid-based map). Nghệ thuật điều binh là chọn được địa hình thuận lợi để tăng thêm ưu thế cho quân ta. Các đơn vị quân sẽ thu được kinh nghiệm trong trận chiến để tăng cấp độ, chỉ số sức mạnh.

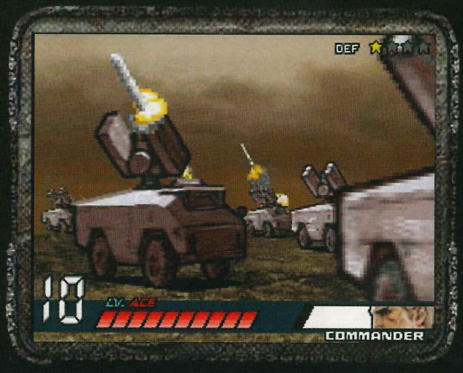
Các trận chiến trong DoR mang dáng vẻ của trận chiến hiện đại với sự tham dự của cả 3 binh chủng: lục quân, hải quân và không quân. Mỗi binh chủng lại gồm nhiều đơn vị quân khác nhau. Ngoài ra, các CO (sĩ quan chỉ huy) còn điều khiển trực tiếp các đơn vị quân, và trong một phạm vi nhất định còn có thể tăng thêm sức mạnh cho các đơn vị quân.

Các binh chủng thuộc 2 dạng tấn công chủ yếu: tầm gần và tầm xa. Trong một lượt đi, các đơn vị tấn công tầm gần có thể vừa di chuyển vừa tấn công trực diện đối phương, trong khi đó, đơn vị tấn công tầm xa chỉ có thể hoặc di chuyển hoặc tấn công (trừ thiết giáp hạm). Chính vì số lượng đơn vị quân quá phong phú, nên bạn sẽ có nhiều phương án tác chiến, tùy thuộc vào chiến thuật sở trường của mình.

Mỗi đơn vị quân đều có những điểm mạnh nhưng đồng thời lại cũng có những điểm yếu dễ bị khai thác. Những điểm mạnh và yếu này được xây dựng dựa trên những nguyên lý quân sự ngoài đời thực. Do đó, bạn nên hành quân theo từng nhóm quân, bạn phải phối hợp các đơn vị quân hợp lý, không nên quá lệ thuộc vào một loại quân chủ lực nào!

MÀN CHƠI PHONG PHÚ

DoR cung cấp cho bạn nhiều lựa chọn phong phú ở cả các màn chơi lẫn chế độ chơi. Phần chơi đơn theo cốt truyện không chỉ có 26 màn chơi chính, mà còn có thêm 38 màn chơi phụ mang tính thử thách cao. Sau mỗi màn, hệ thống đánh giá sẽ chấm điểm từ S (cao nhất) cho tới C (thấp nhất) dựa vào 3 tiêu chí quen thuộc là power, speed và technique.



Không dừng lại ở đó, DoR còn hỗ trợ nhiều chế độ chơi multiplayer khác nhau. Bạn có thể chiến đấu cùng 2-4 người ở chế độ chơi local multiplayer, trong gần 160 bản đồ khác nhau; bạn cũng có thể sử dụng dịch vụ Nintendo Wi-Fi Connection để thi đấu với những người chơi khác. Tuy nhiên, một số tính năng thú vị từ các phiên bản trước lại bị lược bỏ ở phần này. Các chế độ chơi Survivor hay Combat, cũng như Shop cung cấp bản đồ và các CO mới đã không còn xuất hiện. Ngay cả các trận chiến kéo dài trên 2 màn hình cũng vắng bóng. Tuy không quá quan trọng nhưng những khiếm khuyết này cũng ảnh hưởng "chút chút" đến thành công của game.

VỮNG BƯỚC QUÂN HÀNH

Advance Wars: Days Of Ruin đã tiếp nối được thành công của các phiên bản trước và mở ra những trận chiến mới đầy hấp dẫn cho những ai yêu thích dòng game này. Một số khiếm khuyết nhỏ không đủ ngăn bước hành quân của game đến mục tiêu là chiếm trọn cảm tình của người chơi. Với đà này, chắc chắn đoàn quân Advance Wars sẽ còn tiếp tục tiến rất xa trong tương lai!

HỒNG PHÚC

DÒNG GAME NINTENDO WARS

CLOSE

Advance Wars: Days of Ruin là phiên bản mới nhất của dòng game chiến thuật nổi tiếng được gọi chung dưới cái tên Nintendo Wars do Intelligent Systems phát triển. Sở dĩ dòng game mang tên đó là do các phiên bản của nó đều được phát hành trên máy chơi game của Nintendo từ hệ cổ điển NES cho tới Wii, tương tự như một dòng game chiến thuật nổi tiếng khác của Intelligent Systems là Fire Emblem. Giai đoạn đầu các phiên bản của dòng game chỉ được phát hành cho thị trường Nhật Bản, mãi đến phiên bản Advance Wars (2001) mới xuất hiện tại Bắc Mỹ và châu Âu. Đến nay đã có 12 phiên bản khác nhau, có thể chia thành các nhánh chính:

- Famicom Wars (NES)
- Super Famicom Wars (SNES)
- Game Boy Wars 1, Turbo, 2, 3 (GB/ GBC)
- Advance Wars 1, 2: Black Hole Rising, Dual Strike, Days of Ruin (GBA/ NDS)
- Battalion Wars 1, 2 (GC/Wii)

Trong đó, nhánh Battalion Wars là một biến thể khi đi theo hướng kết hợp giữa hành động và chiến thuật thời gian thực, còn các nhánh khác đều là chiến thuật theo lượt.

NGƯỜI HUẤN LUYỆN QUÁI VẬT

"Sáu năm gián đoạn khỏi thị trường Mĩ, Dragon Quest Monsters đã trở lại và chứng tỏ mình là một trong những spin off đáng giá của game nhập vai Dragon Quest."

DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER	
PHÁT HÀNH	Square Enix
PHÁT TRIỂN	Square Enix
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	06/11/2007
ESRB	Everyone
HỆ MÁY	Nintendo DS

Với hơn 43 triệu bản bán hết trên toàn thế giới, Dragon Quest của Square Enix là một trong những xêri game nhập vai thành công nhất của hãng này. Không quá ngạc nhiên khi bên cạnh sản phẩm chính Dragon Quest, Square Enix cho ra đời các sản phẩm phụ ăn theo thương hiệu này như Slime MoriMori Dragon Quest, Dragon Quest Monster Battle Road... Cũng nằm trong danh sách này còn có Dragon Quest Monsters (DQM) đã phát hành được ba phiên bản và giành được những thành công đáng kể. Mới đây phiên bản thứ tư của DQM mang tên DQM Joker vừa quay lại thị trường Mỹ sau sáu năm gián đoạn.

Cốt truyện của DQMJ xoay quanh một chàng trai vô danh bị giam giữ bởi chính cha đẻ của mình khi anh này có ý định trốn nhà để tham gia cuộc thi đấu quái vật "Monster Scout Challenge". Sau khi nói chuyện với cha, chàng trai trẻ được chấp thuận tham gia cuộc thi trên với điều kiện sẽ thực hiện một nhiệm vụ bí mật cho tổ chức Cell, do cha cậu là người lãnh đạo...

Người chơi được phiêu lưu qua 7 hòn đảo trên vịnh Green Bays, với phương tiện vận chuyển duy nhất là chiếc mô-tô trên biển (Jet Ski). Trong lần đầu tham gia vào cuộc thi dành cho những người huấn luyện quái vật chuyên nghiệp, bạn phải thu thập đủ 10 hòn đá Darkonium và rung chuông tòa tháp trên tầng 2 tòa nhà tổng hành dinh đóng tại hòn đảo Domus để được công nhận đủ tư cách tham gia vào vòng chung kết dành cho 5 đấu sĩ xuất sắc. Trong cuộc phiêu lưu dài ngày này, bạn sẽ có dịp kết thân với quái vật truyền thuyết Incarnus, sinh

vật duy nhất mang trong mình sức mạnh di chuyển được cánh cửa kết nối thế giới con người và quái vật.

Tuy nhiên lần đầu gặp mặt, Incarnus chỉ là một quái vật bé nhỏ với những năng lực hết sức hạn chế (năng lực này sẽ dần được cải thiện mỗi khi bạn khám phá được các linh điện nằm rải dọc khắp Green Bays). Chính vì vậy ngoài Incarnus, bạn phải chủ động thu thập thêm các quái vật khác vào nhóm để hỗ trợ trong trận đánh. Đây chính là điểm hấp dẫn nhất của trò chơi bởi những hòn đảo của vịnh Green Bays có hơn 200 chủng loại quái vật với kĩ năng và yếu tố khác nhau để bạn có thể tùy chọn. Tất nhiên, công việc thu thập cũng không hề đơn giản. Đầu tiên bạn phải nắm rõ được vị trí và thời gian trong ngày mà chúng thường xuyên xuất hiện. Điển hình như bọn "ma trơi" chỉ sống ẩn dật về đêm, trong khi đó đám bò sát chỉ sinh sống tại các hoang mạc cát vắng người. Một khi đã nắm vững được hai yếu tố kể trên, bạn phải bảo đảm đội hình chính phải được trang bị vật dụng đầy đủ và cấp độ tương đối cao để sử dụng lệnh "Scout" đối với quái vật cần thu phục.

Như đã đề cập, mỗi quái vật có ưu - khuyết điểm riêng và thể hiện sự hữu dụng của mình trong từng trường hợp riêng. Như các quái vật thuộc họ Healslim với lượng MP dồi dào và khả năng hồi máu giúp tiết kiệm cho bạn rất nhiều các bình cứu thương nhưng sức phòng thủ và tấn công của chúng lại rất kém.Ngược lại, các quái vật thuộc họ cá như Wild boarfish có sức phòng thủ và tấn công rất cao. Ngoài việc đưa các quái vật này vào nhóm để bổ trợ lẫn nhau trong khi tác chiến, bạn có thể thử kết hợp chúng tại các điểm "Monster Synthesis" để tạo ra quái vật mới mang đặc tính chung của cả hai quái vật cũ. Một bất cập nhỏ là để việc kết hợp thành công, bạn phải đảm bảo cấp tối thiểu của hai quái vật là 10. Mặt khác, quái vật mới được tạo thành sẽ có cấp độ rất thấp buộc bạn phải bỏ không ít thời gian để luyện cấp trước khi thành thục hết các kĩ năng. Nếu cảm thấy việc kết hợp trên lãng phí quá nhiều thời gian và công sức, bạn có thể cải thiện những chỉ số cơ bản của quái vật trong nhóm bằng cách mua sắm đồ trang bị cho chúng tại các điểm Outpost. Song song đó, bạn có thể tìm kiếm các hạt "seed" được bố trí ẩn trên hành trình đi.

Ngoài phần chơi đơn hấp dẫn, DQMJ còn là game Dragon Quest đầu tiên hỗ trợ tính năng chơi mạng, cho phép người chơi giao đấu trực tiếp hoặc trao đổi quái vật với nhau thông qua hai phần chơi DS Wireless Play và Nintendo WFC. Nếu như DS Wireless Play là những trận tranh tài trực tiếp nảy lửa ở các buổi hội họp offline, thì ngược lại Nintendo WFC là nơi để bạn cập nhật và thách đấu cả hảo thủ khác trên thế giới. Chính những bổ sung hấp dẫn này khiến cho giá trị chơi lại của DQMJ được cải thiện đáng kể khi so sánh với bản game trước đây.

Hạn chế tài nguyên phần cứng của nền máy NDS không phải là rào cản lớn đối với các nhà phát triển lớn như Square Enix, bởi trong thực tế những trò chơi như Final Fantasy III, Mario Hoops 3-on-3 dành riêng cho hệ máy này, được đánh giá rất cao về mặt đồ họa. DQMJ cũng không là ngoại lệ khi từ khâu tạo hình nhân vật, đến khung cảnh trò chơi được dàn dựng trong thế giới 3D rất phong phú, giàu màu sắc. Đặc biệt là dưới sự cố vấn và chỉ huy của họa sĩ thiên tài Akira Toriyama, trò chơi tạo được sự gần gũi và vui nhộn nhất là các fan truyện tranh Dragon Ball Z trước đây, qua cách thiết kế nhân vật khá độc đáo. Điểm đáng ghi nhận là với chất lượng đồ họa thuộc hàng tốt nhất trong các game trên NDS hiện nay, tốc độ khung hình của game khá ổn định và tốc độ nạp game khá nhanh. Nhạc nền của game phần lớn được vay mượn và mix lại từ các bản nhạc cũ nên không tạo được ấn tượng mạnh như đồ họa.

Mặc dù còn tồn tại vài điểm bất cập và cách chơi chưa thật đột phá nhưng nền đồ họa bắt mắt và hỗ trợ chức năng mạng hấp dẫn là những lý do khá thuyết phục để DQMJ trở thành lựa chọn tốt cho các game thủ yêu thích game nhập vai do chính Square Enix đảm nhận.

XUÂN PHÚ

PHÁT TRIỂN **Deck 13** PHÁT HÀNH **10tacle Studios AG** NGÀY PHÁT HÀNH **15/01/2008** THỂ LOẠI **Phiêu lưu** HỆ MÁY **PC** ESRB **Teen**

CUỘC PHIÊU LƯU CỦA THUYỀN TRƯỞNG JACK

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: **P4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB (DirectX 9c hỗ trợ 3D); Windows XP, Vista; 2 CD.**

Dòng game phiêu lưu dạng point & click (chỉ và nhấn) sau những năm thập niên 90 đã tạm lắng xuống trong khoảng thời gian dài. Mặc dù Syberia hay Dreamfall: The Longest Journey thu hút được một lượng lớn người chơi, nhưng cách chơi cùng cốt truyện hài hước của The Secret of Monkey Island lại đáng nhớ hơn nhiều. Những tình huống thông minh, hài hước này giờ đây đã có mặt trên Jack Keane, một sản phẩm của Deck 13. Đây thực sự là một điều đáng hoan nghênh.

Game mở đầu với chàng thuyền trưởng người Anh Jack Keane đang lâm vào cảnh khó xử khi một nhóm "đòi nợ thuê" muốn đòi tiền từ chiếc thuyền đã bán 3 năm trước. Lý do thật là vô lý và hài hước hơn: Jack sẽ phải mượn tiền của nữ hoàng để trả nợ. Và muốn có tiền, Jack phải thực hiện nhiệm vụ sang Ấn Độ bảo vệ những cánh đồng chè do nữ hoàng giao phó.

Những cánh đồng chè (trà) ở Ấn Độ đột nhiên chết một cách bí ẩn, ngoại trừ cánh đồng của lão tiến sĩ Doctor T. Nghi ngờ có sự phá hoại, Jack bắt đầu tìm hiểu những gì đã và đang xảy ra. Cách xây dựng cốt truyện, tính cách nhân vật, các yếu tố hài hước trong hội thoại đều có nhiều ảnh hưởng từ The Secret of Monkey Island. Đặc biệt là game còn mang tính mỉa mai, châm biếm vì người Anh rất thích uống chè. Và nếu không có chè thì đó sẽ là bi kịch đối với một đế chế to lớn!

Cuộc phiêu lưu bắt đầu trên hòn đảo có tên Tooth Islanh (Đảo Răng) kèm theo lời hứa của nữ hoàng sẽ thưởng 10.000 bảng nếu hoàn thành nhiệm vụ. Người chơi sẽ trải qua 13 chương của câu chuyện, gặp gỡ với 40 nhân vật khác nhau, đi qua nhiều khu vực như London, Cape Town và hoạt động nhiều ở đảo Tooth Island. Bạn cũng có thể điều khiển một trong hai nhân vật, thuyền trưởng Jack và Amanda - cô nàng du khách người Mỹ có nhiều mục đích bí mật.

Jack Keane có lối chơi "cổ điển" theo kiểu chỉ và nhấn. Chuột trái giúp bạn di chuyển, cung cấp thông tin về vật phẩm, trò chuyện với nhân vật. Chuột phải sẽ phối hợp các món đồ với nhau để giải quyết các câu đố. Game cho phép bạn dùng phím "X" để hiển thị những đồ vật có thể tương tác được trên màn hình. Các bản đồ trong Jack Keane không quá lớn nên bạn không phải nhọc công.

Do mang tính chất hài hước, phi logic nên những câu đố trong game thường rất sáng tạo. Deck 13 cũng tạo ra những phần mở khoá, có phần thưởng ẩn.

Âm nhạc trong game hài hoà, nhẹ nhàng, tiếng động được lồng phù hợp với thao tác nhân vật. Giọng nói của các nhân vật đều được lồng với giọng hoạt hình, châm biếm, có tính hài hước cao. Môi trường trong game được dựng với tông màu hoạt hình, mang màu sáng, phù hợp với dạng game phiêu lưu tiêu tốn nhiều thời gian. Các nhân vật cũng được thiết kế khá tốt, thể hiện được tính cách của mình. Bên cạnh đó là những đoạn phim điện ảnh cắt cảnh tạo sức hút thêm cho cốt truyện.

Jack Keane là một game nhiều màu sắc, nhẹ nhàng, không quá khó, cùng lối chơi vui vẻ. Với nhiều yếu tố hài hước, game đem lại cho người chơi những khoảng thời gian thư giãn giải trí.

LIÊN HOA

PHÁT TRIỂN **Vertex4** PHÁT HÀNH **Lighthouse Interactive** NGÀY PHÁT HÀNH **03/12/2007** THỂ LOẠI **Chiến thuật** HỆ MÁY **PC** ESRB **Teen**

CUỘC CHIẾN NĂNG LƯỢNG

Bối cảnh game mở ra khi Trái Đất đang trải qua những chuỗi ngày đen tối. Mặt đất nứt nẻ, nguồn nước cạn kiệt, ô nhiễm khắp nơi. Tài nguyên khan hiếm, để tồn tại, con người buộc phải đi tìm những nguồn năng lượng mới. Không may những năng lượng còn sót lại này cũng là mục tiêu của các thế lực ngoài hành tinh, do đó họ buộc phải chiến đấu với đối thủ hòng đem về nguồn sống cho dân tộc mình. Hẳn những người đam mê chiến thuật sẽ bắt gặp những nét tương đồng trong cốt truyện với tựa game StarCraft nổi tiếng.

Game có 3 chủng tộc chính gồm: Federation (đại diện cho con người), Raak-Zun và Sentinel. Mỗi chủng tộc đều được thiết kế với thế mạnh riêng, Federation có các cột ánh sáng lazer tạo thành một bức tường phòng thủ vô cùng vững chắc. RaakZun với sở trường sử dụng chất độc tạo sát thương lớn. Sentinel sở hữu những công nghệ kỹ thuật hiện đại cùng đội quân robot hùng mạnh và tất nhiên chiến thắng sẽ thuộc về ai có thể tận dụng và khai thác tối đa những đặc tính của từng chủng tộc.

Các đơn vị binh lực trong game rất phong phú sẽ thỏa mãn "thú dàn trận" của người chơi. Từ bộ binh đến không quân đều được nhà phát triển xây dựng khá tỉ mỉ. Sức mạnh của các chủng tộc cũng được tính toán rất cân bằng. Ngoài những đặc tính cần thiết của một game chiến thuật, SunAge cũng trang bị cho mình một số điểm nhấn. Bạn có thể quan sát cục diện chiến trường qua radar (có thể zoom tùy biến) một cách thuận lợi. Khi dàn quân, người chơi có thể tổ chức binh lính phòng thủ và tấn công theo đội hình nhất định. Khi Hero được chọn chung với một đội quân thì chúng mặc định sẽ hợp thành một nhóm, nhằm tiện cho người chơi thao tác, quản lý. Menu tương tác trong game được thể hiện dưới dạng chiến thuật (tactic). Các mục chỉ dẫn đảm bảo cung cấp đủ thông tin cần thiết cho người chơi, nhưng cũng đòi hỏi ở bạn một chút tư duy khám phá. AI ít nhiều sẽ gây khó khăn cho bạn nếu bạn bất cẩn. Ngoài ra SunAge có số lượng bản đồ lớn và chế độ chơi mạng cũng được game hỗ trợ khá tốt.

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: **P4 1,6GHz; RAM 512MB; VGA 64MB; HDD 1GB; Windows 2000/XP; 1 CD.**

SunAge tận dụng triệt để nền đồ họa 2D, các công trình kiến trúc, đặc biệt là của tộc Federation rất đẹp. Bão cát sa mạc, khí độc thoát lên từ các đầm lầy và hiệu ứng cháy nổ bắt mắt, nhưng khó làm hài lòng những người chơi khó tính, nhất là khi đồ họa 3D ngày càng hoàn thiện. Bù lại, âm thanh trong game (trừ khâu lồng tiếng) sẽ chinh phục bạn, nhất là các đoạn nhạc nền rất phù hợp với không khí trong game.

Tuy khoác lên mình chiếc áo đồ họa 2D đã phần nào lỗi thời, nhưng không vì thế mà SunAge mất đi nét độc đáo riêng. Nếu bạn là người yêu thích những hương vị truyền thống, hoặc không kham nổi cấu hình "khủng bố" của những game hiện nay thì SunAge sẽ là một game phù hợp.

HOÀNG TUẤN

PHÁT TRIỂN Triumph Studio PHÁT HÀNH JoWood NGÀY PHÁT HÀNH 14/11/2007 THỂ LOẠI Chiến thuật HỆ MÁY PC ESRB Teen

THUYỀN TRƯỞNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

CẤU HÌNH TỐI THIỂU: P4 2GHz; RAM 756MB; VGA 128MB Geforce 6600; HDD 3GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.

Spaceforce Captains khởi đầu với đoạn phim cutscense kể về một thuyền trưởng trẻ đầy tham vọng đứng trước một quán bar trong vũ trụ để kiếm tìm một cơ hội cho mình. Anh gặp những người bạn ngoài hành tinh và được họ giới thiệu cho một chiến thuyền với đầy đủ tính năng hiện đại đang chờ người làm chủ. Và tất nhiên, chàng thuyền trưởng kia đã không bỏ lỡ cơ hội của mình. Anh ra điều khiển phi thuyền chính, đi xung quanh không gian, chiến đấu với quái vật vũ trụ, thu lượm tài nguyên và các căn cứ.

Với những ai đã từng chơi phiên bản trước của Spaceforce, và đón chờ những màn bay lượn trong không gian trong vai Captain thì hãy nghĩ lại. Bởi lối chơi của Spaceforce Captains hoàn toàn khác biệt, mà như đã nếu ở trên, đây là một phiên bản vũ trụ của trò chơi Heroes of Might and Magic (Heroes). Tất cả diễn ra trên bản đồ theo lượt y hệt như trong Heroes. Tuy nhiên, giao diện của Spaceforce Captains có phần hơi thiếu trực quan và đòi hỏi thời gian tìm hiểu.

Game cung cấp cho bạn 6 chủng tộc với khoảng 10 loại đơn vị (6 đơn vị cơ bản và sau đó nâng cấp thành đơn vị khác). Sau đó, bạn có những công nghệ (một cách gọi khác của phép thuật nếu nhìn từ góc độ của Heroes). Tất cả công nghệ của Spaceforce dường như được chuyển thể từ "tác phẩm khác tên" Heroes: dịch chuyển tức thời, các phép hỗ trợ...

Đến khi cuộc chiến bắt đầu, mọi thứ lại tiếp tục diễn ra y như Heroes. Các phi thuyền của địch và ta xếp hàng ở hai bên trên một bàn đồ dạng ô. Mỗi phi thuyền tùy vào sức mạnh có khả năng di chuyển gần xa khác nhau và kèm theo đó là khả năng tấn công mạnh yếu.

Di chuyển và tấn công theo lượt là điều bạn có thể dễ dàng nhận thấy. Mặc dù cách chơi này đã được thực hiện rất nhiều lần trong Heroes, nhưng nó vẫn còn nguyên tính thú vị bởi sự tính toán trong từng bước đi. Để góp phần chuyển thể Heroes với phong cách không gian, Spaceforce đã mang đến những hình ảnh cháy nổ khá đẹp mắt khi các phi thuyền bị tiêu diệt. Đáng tiếc hiệu ứng này được lặp đi lặp lại và không có sự khác biệt giữa các phi thuyền với nhau.

Nhìn chung, Spaceforce Captains không có nhiều điểm quá đặc sắc bởi vay mượn quá nhiều của Heroes. Âm thanh tốt, nhạc nền hay. Và nếu phần hướng dẫn không quá khó hay game không còn quá nhiều lỗi thì đây vẫn là sản phẩm chấp nhận được, nếu bạn muốn tưởng tượng xem Heroes trên vũ trụ thì sẽ thế nào. Riêng một ngày nào đó, nếu Ubisoft quyết định lắp bệ phóng đưa dòng game Heroes of Might and Magic lên không gian thì có lẽ hãng phải chơi thử Spaceforce Captains!

ANH TUẤN

SPACEFORCE CAPTAINS

CF
CROSS FIRE
VTC GAME
neowiz
SMILEGATE
CHÍNH THỨC RA MẮT
NGÀY
11/02/2008
POLICE
GR
POLICE
ĐỘT KÍCH
TRONG TẦM NGẮM
GAME BẮN SÚNG THỂ THAO ĐIỆN TỬ
THẬT NHƯ PHIM HÀNH ĐỘNG
http://cf.vtc.vn

PHÁT TRIỂN Gaijin Studio PHÁT HÀNH CDV NGÀY PHÁT HÀNH 28/01/2008 THỂ LOẠI Chiến thuật HỆ MÁY PC ESRB Teen

Pacific Storm ALLIES

THÁI BÌNH DƯƠNG DẬY SÓNG

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Là một game chiến thuật về thế chiến thứ II, Pacific Storm đặt trọng tâm vào các cuộc chiến trên biển và trên không ở Thái Bình Dương. Game có lối chơi kết hợp giữa cách chơi chiến thuật theo lượt và những trận đánh theo kiểu thời gian thực. Trong game, game thủ được thử sức trên hầu hết mọi lĩnh vực, từ chỉ huy nghiên cứu và phát triển ngành công nghiệp chiến tranh đến chỉ huy từng họng súng trên các con tàu chiến chiến đấu với tàu địch. Game đưa người chơi đến với những trận hải chiến khá quy mô, với chiến trường trải hàng trăm dặm trên Thái Bình Dương.

Pacific Storm: Allies chưa thể được coi là một phiên bản tiếp theo của Pacific Storm, mà chỉ là một bản mở rộng độc lập, với một số đặc điểm được thêm thắt. Những đặc điểm mới này bao gồm hệ thống ngoại giao mới, giúp game thủ có thể thiết lập liên minh, những công trình mới và một hệ thống kinh nghiệm cho các đơn vị quân đội.

Một trong những thay đổi lớn nhất trong Pacific Storm: Allies là sự xuất hiện của Hải Quân Hoàng Gia Anh, nên giờ đây đã có thêm một lực lượng sát cánh cùng với quân Đồng Minh trên chiến trường Thái Bình Dương. Thêm một thay đổi khá lớn khác so với bản gốc, đo là ngoài việc có thể điều khiển máy bay và các ụ súng, nay game thủ có thể trực tiếp điều khiển cả các chiến thuyền.

Trong Pacific Storm: Allies sẽ vẫn có nhiều phần chơi, từ phần chơi chiến dịch lịch sử, các nhiệm vụ chiến thuật, hoặc phần chơi chiến thuật mở hoàn toàn. Ở phần chơi chiến dịch, bạn có thể sử dụng chỉ huy quân đội Mỹ, phát xít Nhật hoặc Vương Quốc Anh. Trong game sẽ có cả những màn chơi theo lịch sử hoặc hư cấu, như việc tàu chiến Hoàng Tử Xứ Wales bị máy bay Nhật đánh chìm, hoặc sự xuất hiện của tàu chiến nổi tiếng của phát xít Đức Bismarck ở trên Thái Bình Dương.

Ngoài bản đồ chiến thuật lớn, các khu vực được chia theo từng ô với những bến cảng quan trọng trên đó. Ở mỗi bến cảng, người chơi có thể sắp xếp lại đội hình chiến đấu của các tàu chiến, có nguồn cung cấp các tài nguyên cần thiết và nhân lực. Ở phần sản xuất, bạn có thể quyết định sản xuất loại đơn vị quân nào, cũng như nghiên cứu, nâng cấp khoa học kỹ thuật mới để có các loại đơn vị quân mới, như máy bay phản lực, các loại tàu chiến mới, được trang bị loại radar tối tân...

Khi bước vào trận chiến, người chơi sẽ chuyển sang kiểu chiến thuật thời gian thực. Game thủ có thể trực tiếp điều khiển các đơn vị quân của mình, từ các tàu chiến, các máy bay chiến đấu hoặc từng ụ súng. Người chơi có thể chọn điều khiển đơn vị quân này, và cho đơn vị quân khác chiến đấu một cách tự động. Tốc độ trong game được đặt tương đối sát với thực tế nên tốc độ chơi hơi chậm. Người chơi sẽ điều khiển tàu chiến của mình di chuyển đến vị trí thích hợp để tấn công tàu chiến đối phương hoặc để tránh đạn pháo của đối phương. Ngoài ra, bạn cũng có thể sử dụng máy bay từ các tàu sân bay, chìa khóa quan trọng để giành chiến thắng trong các cuộc chiến trên biển Thái Bình Dương trong lịch sử.

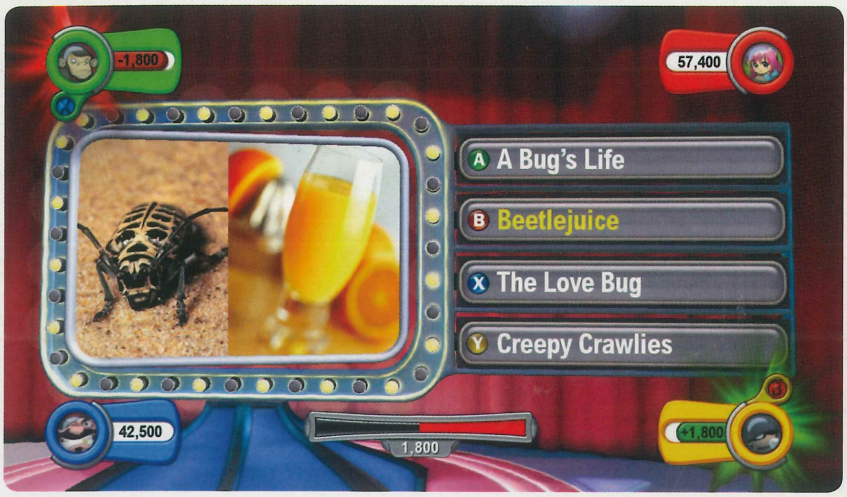
CẤU HÌNH TỐI THIỂU: P4 2GHz; RAM 512MB; VGA 128MB NVIDIA Geforce FX 5900/ ATI Radeon 9800; HDD 4GB; 1 DVD.

Đồ họa của Pacific Storm: Allies đã được cải tiến hơn so với bản gốc. Những cảnh hư hại do trúng đạn của các con tàu trông thật hơn. Âm thanh tuy không hay lắm nhưng vẫn có thể chấp nhận được.

Pacific Storm: Allies tuy không quá xuất sắc, nhưng là một "món ăn" lạ miệng dành cho các fan của game chiến thuật muốn làm sống lại những trận chiến hùng tráng đã từng diễn ra trên Thái Bình Dương thời chiến tranh thế giới thứ II.

NAM HOÀNG

PHÁT TRIỂN **Screenlife Games – WXP** PHÁT HÀNH **Microsoft Games Studios** NGÀY PHÁT HÀNH **11/06/2007** HỆ MÁY **Xbox 360** ESRB **Teen**



ÁNH SÁNG, MÁY, DIỄN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Bạn khá tự tin với kiến thức điện ảnh của mình và mong có cơ hội tham dự những chương trình gameshow xoay quanh chủ đề này như 24 hình/giây của nhà đài VTV 3. Ngặt nỗi, chương trình này đã kết thúc từ lâu, trong khi đó những gameshow mới hiện nay chỉ xoay quanh những kiến thức liên quan đến xã hội, âm nhạc,... Đừng lo, trò chơi Scene It? Lights, Camera, Action của hãng Screenlife Games và XWP dành riêng cho hệ Xbox 360 sẽ giúp bạn tổ chức một gameshow riêng tại nhà để thẩm định lại lượng kiến thức điện ảnh mà mình tích lũy được bấy lâu.

Với hơn 1800 câu hỏi trắc nghiệm được biên soạn công phu xoay quanh những bộ phim kinh điển của kinh đô điện ảnh thế giới – Hollywood từ thập niên 50 đến nay như Kramer vs. Kramer, The Caveman, Charlie's Angels...thì bạn tha hồ mà vắt óc. Ngoài ra, nét hấp dẫn khác của trò chơi là các câu hỏi và tình huống đặt ra rất trực quan và sinh động không kém gì các chương trình gameshow trên truyền hình. Mỗi câu hỏi sẽ được phân thành từng loại "puzzles" khác nhau. Ví dụ, trong "Child's play" sẽ có hoạt cảnh ngắn về bộ phim xuất hiện chậm rãi để bạn trả lời cho tình huống gì sẽ diễn ra tiếp theo. Trong khi đó, với "Invisibles" bức ảnh chụp về bộ phim sẽ khuyết mặt các diễn viên để bạn đoán tên. "Movie clip" là hoạt cảnh ngắn mà khi xem bạn buộc phải ghi nhớ những gì đã diễn ra để trả lời các câu hỏi đại loại như có bao nhiêu người ngồi sau diễn viên chính, trang phục và chi tiết đặc biệt của họ...

Ngoài lượng thông tin khổng lồ, điểm sáng giá khác của Scene It là bên cạnh việc sử dụng tay cầm của Xbox 360 để thưởng thức trò chơi, bạn có thể dùng các tay cầm riêng "Xbox 360 Big Button Pads" tặng kèm và được thiết kế đặc biệt cho

LƯU: **Lượng câu hỏi đồ sộ và phong phú; quà tặng kèm có giá trị.**

KHUYẾT: **Thiếu chức năng chơi trực tuyến.**

game. Những tay cầm này sẽ rất có ích để thưởng thức phần Party Mode cùng với các bạn chơi khác trong những buổi hội họp offline.

Điều duy nhất đáng tiếc là phần chơi mạng của game không hỗ trợ kết nối trực tuyến, điều vốn không thể thiếu trong nhiều game hiện nay và đặc biệt là với một game khá hấp dẫn như Scene It.

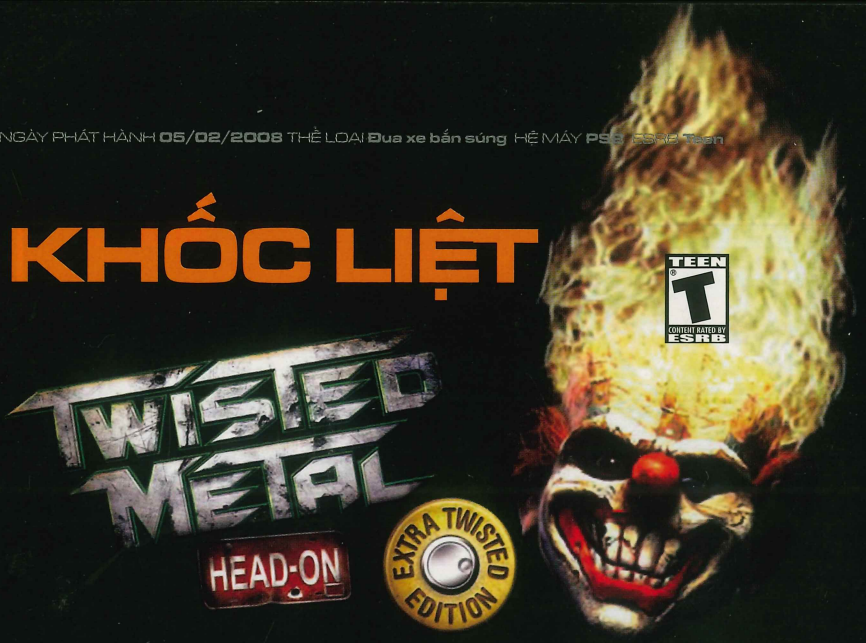
Scene It chắc chắn là món quà không thể thiếu cho những game thủ đam mê môn nghệ thuật thứ bảy, song song đó đây cũng là kho kiến thức quý giá để bạn trau dồi trong thời gian rảnh để tham dự những cuộc thi lớn trong tương lai.

CÔNG HOÀNG

LIGHTS, CAMERA, ACTION scene it?

PHÁT TRIỂN Eat Sleep Play PHÁT HÀNH SCEA NGÀY PHÁT HÀNH 05/02/2008 THỂ LOẠI Đua xe bắn súng HỆ MÁY PS3 PS2 Teen

ĐỐI ĐẦU KHỐC LIỆT



Để "tận thu" từ sản phẩm sau nhiều năm phát triển, giải pháp phát hành một tựa game trên nhiều hệ máy khác nhau được rất nhiều hãng lựa chọn; thậm chí ngay cả với một số tựa game đã được dán mác "only" như Mass Effect, Gears of War… Mặt khác, cấu hình có nhiều nét tương đồng như trường hợp của PSP và PS2 cũng là cơ hội tốt để nhà phát triển dễ dàng chuyển tiếp giữa các hệ máy mà Twisted Metal Head On Extra Twisted Edition (TMHOETE) là trường hợp điển hình.

Được mệnh danh là ông hoàng của game đua xe bắn súng trong suốt thời gian xuất hiện từ năm 1995 đến nay, tâm điểm chú ý của TMHOETE vẫn là những pha đấu súng quyết liệt, tốc độ nhanh với sự góp mặt của hàng tá xe cộ khác nhau. Mỗi loại sẽ phát huy thế mạnh tùy vào tình huống. Như chiếc mô tô phân khối lớn của thần chết Mr.Grimm, tuy chịu lực rất kém nhưng lại dễ luồn lách trong những khúc cua gấp, hoặc có thể tăng tốc nhanh để vượt qua những đoạn cầu gãy; trái ngược là "tòa nhà di động" của Cousin Eddy có tốc độ cực chậm nhưng có thể lấy thịt đè người.

UU: **Nhiều phụ lục sáng giá; cách điều khiển thuận tiện hơn so với phiên bản PSP.**
KHUYẾT: **Thiếu phần chơi trực tuyến; Đồ họa lỗi thời.**

Ngoài vũ khí mặc định là súng máy, bạn có thể thu lượm vũ khí được "bày" khắp đấu trường như tên lửa tầm nhiệt, bom napal, bom băng… Mặt khác, am hiểu địa hình màn chơi cũng là mấu chốt quan trọng để bạn dành thế thượng phong; đơn cử như màn chơi Greece được bao bọc xung quanh là biển, nếu khéo léo bạn có thể mồi cho đối phương lỡ trớn rơi xuống nước v.v...

Sở dĩ tên trò chơi có thêm phần đuôi Extra Twisted Edition là vì trong phiên bản này game thủ sẽ có cơ hội thưởng thức những bản vẽ phác thảo, ý tưởng xây dựng nên loạt game ăn khách này cùng những đoạn phim bị cắt ở các phiên bản trước qua phần Bonus Material. Song song đó, bạn còn có cơ hội tham gia phần chơi mới Twisted Metal Lost gồm những màn chơi đã bị lược bỏ ở các phiên bản trước. Đáng buồn là bên cạnh những phụ lục sáng giá kể trên, không hiểu vì lý do gì David Jaffe và các đồng nghiệp lược bỏ luôn tính năng chơi trực tuyến vốn rất hấp dẫn ở phiên bản PSP. Thay vào đó, game thủ trên PS2 chỉ có thể thưởng thức phần chơi phối hợp và tranh tài cùng bạn chơi khác qua chế độ chia sẻ màn hình.

Đồ họa cũng là một bước lùi khác của TMHOETE khi chất lượng hình ảnh vẫn không thay đổi khi so sánh với phiên bản Twsited Metal Black cách đây đã bảy năm. Các hiệu ứng cháy nổ được dàn dựng khá nghèo nàn và sơ sài khi đem ra "đo đếm" với mặt bằng chung các game hiện nay. May mắn là nhạc nền của game vẫn ổn định nhờ những giai điệu rock, techno mạnh mẽ truyền tải đúng tinh thần trò chơi. Các game thủ yêu thích Twisted Metal từ những ngày đầu sẽ khó bỏ qua bộ sưu tập có giá trị này. Tuy nhiên, nếu chỉ quan tâm đến những trận tranh tài trực tuyến thì phiên bản Head On trên PSP là lựa chọn lý tưởng hơn.

LÊ HIẾU

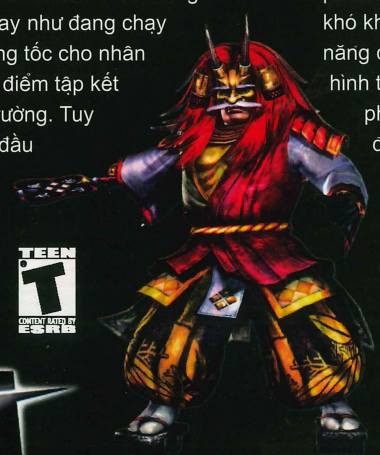
PHÁT TRIỂN Omega Force PHÁT HÀNH KOEI NGÀY PHÁT HÀNH 15/01/2008 THỂ LOẠI Hành động HỆ MÁY Wii ESRB Teen

CHIẾN QUỐC LÃNH CHÚA

Dù không phải là thương hiệu mới trong làng game nhưng phiên bản mới của Samurai Warriors (SW) – SW Katana (SWK) được KOEI ưu ái phát hành riêng cho Wii, hệ console có cách điều khiển độc đáo nhất hiện nay tạo được rất nhiều sự quan tâm, đặc biệt là từ phía các fan ruột của sêri. Tuy nhiên, song song với sự háo hức là nhiều băn khoăn cũng được đặt ra như liệu SWK có thật sự thành công như khi hàng loạt tựa game hứa hẹn - Dragon Blade Wrath of Fire, Red Steel - đều lần lượt "chìm xuồng" bởi chính tính năng cảm ứng mà nhà sản xuất hứa hẹn sẽ khai thác triệt để.

Một trong những thay đổi lớn nhất của SWK chính là việc chuyển góc nhìn thứ ba quen thuộc sang dạng góc nhìn thứ nhất. Mặt khác, mỗi màn chơi lại được xé nhỏ thành từng cảnh chơi riêng biệt tương tự như các game bắn súng hồng tâm (rail-shooter). Khác biệt đôi chút là ngoài súng và cung vẫn thường thấy ở các game bắn hồng tâm, bạn còn có cơ hội sử dụng những đồ chơi thô sơ hơn như kiếm, búa, thương. Điểm đặc biệt khi sử dụng những vũ khí thô sơ này là ngoài phím bấm, bạn có thể ra đòn bằng cách tương tác trực tiếp với Wii Remote. Ví như với kiếm bạn có thể chém ngang, dọc bằng cách vung Wii Remote theo chiều tương ứng; trong khi với búa bạn vung Wii Remote theo chiều từ trên xuống; thương buộc bạn phải sử dụng bằng cách đâm thẳng Wii Remote về phía trước.

Ngoài việc sử dụng tính năng cảm ứng tương ứng với vũ khí, game còn cho phép ứng dụng tính năng đặc biệt này vào vô số tình huống khác nhau trong cả quá trình chơi. Điển hình như khi cưỡi ngựa Wii Remote sẽ biến thành dây cương để điều khiển hướng, trong khi đó Nunchuk sẽ có tác dụng như một roi da để hiệu chỉnh tốc độ. Trường hợp khác, bạn phải kết hợp cả Wii Remote và Nunchuk để đong đưa cả hai tay như đang chạy bộ nhằm tăng tốc cho nhân vật đến các điểm tập kết trên chiến trường. Tuy nhiên, do ít đầu tư và chịu khó sáng tạo nên suốt từ đầu đến cuối, SWK chỉ cho phép "thực hành mãi" những bài tập trên đến mức... nhàm.



Để bù cho khuyết điểm này, dựa vào thành tích qua từng màn chơi bạn sẽ thu thập được tiền thưởng để trang trải các vật dụng như máu, thuốc tăng lực..., cũng như nâng cấp giáp trụ cho nhân vật. Tuy nhiên, việc này dường như không cần thiết lắm do trình độ của máy khá "hẻo", phản ứng rất chậm chạp nên ít tạo được khó khăn cho người chơi. Mặt khác, chức năng chơi mạng của game chỉ hỗ trợ qua hình thức tranh tài quyết đấu và lược bỏ phần chơi phối hợp như trước đây đã vô tình trở thành những điểm trừ không đáng có. Chưa hết, chất lượng hình ảnh và âm thanh cũng thường thường bậc trung và không có nhiều khác biệt khi so sánh với các bản trước. Trừ phi là fan ruột của sêri này, bạn có thể "lướt" qua SWK mà không có gì phải luyến tiếc.

THU THỦY

UU: **Tính năng cảm ứng tạo cảm giác mới khi thưởng thức.**

KHUYẾT: **Trí thông minh của máy nghèo nàn; cách chơi lặp và thiếu chiều sâu; chất lượng đồ họa và âm thanh chưa được cải tiến đúng mức.**

SAMURAI WARRIORS 戦国無双 KATANA

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN **Taito** PHÁT HÀNH **Majesco** NGÀY PHÁT HÀNH **16/01/2008** THỂ LOẠI **Party Game** HỆ MÁY **Wii** ESRB **Everyone**

CÔNG VIÊN VUI NHỘN

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Doanh số hấp dẫn của những tựa game đơn giản trên Wii như Wii Sports, Wario Ware đã trở thành động lực thúc đẩy các hãng phát triển đầu tư vào việc thiết kế những game dạng này. Mặt khác, do có chi phí đầu tư thấp và thu hồi vốn nhanh, nên những game đơn giản này ngày càng xuất hiện nhiều trên các trang web về game, dịch vụ Xbox Live Arcade, thiết bị di động... Tuy nhiên, không phải tựa game đơn giản nào cũng hấp dẫn và đáng mua cả. Furu Furu Park (FFP) của hãng Taito vừa được phát hành cho Wii là một ví dụ.

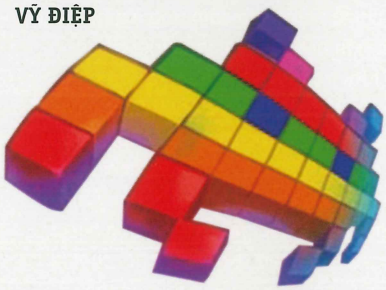
Tương tự Wario Ware Smooth Moves, FFP là tuyển tập gồm hơn 20 trò chơi nhỏ khác nhau cho phép người chơi tương tác với Wii thông qua Wii Remote. Trong số này, bạn có thể gặp lại những tên tuổi từng làm rạng danh Taito trên những máy game thùng như game bắn gạch nổi tiếng của thập niên 80 Arkanoid, hay game bắn bong bóng lừng danh Bubble Booble.

Tất nhiên, ngoài diện mạo được gọt tỉa đôi chút, cách điều khiển của các game này cũng được tinh chỉnh lại cho phù hợp với Wii Remote. Ví như trong game Sushi, bạn phải đặt Wii Remote theo chiều ngang để di chuyển những miếng Sushi trên bàn đến đúng thực khách yêu cầu. Với game giải mã Treasure Hunter, ngoài việc ghi nhớ các con số hiện trên màn hình bạn phải xoay Wii Remote theo chiều trái hoặc phải để ráp thành dãy số tương ứng đã hiện lên. Trong khi đó với game Submarine Escape bạn phải lắc mạnh Wii Remote để vượt qua những bãi đá ngầm trên đường đi, để trốn thoát khỏi sự truy đuổi của thủy quái.

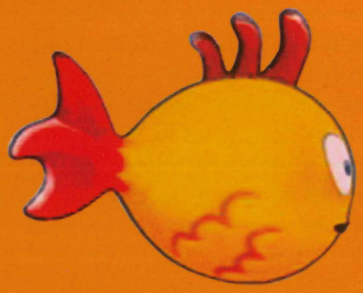
Tuy nhiên, thay vì sáng tạo ra nhiều phong cách khác nhau để người chơi có thể tương tác với chiếc tay cầm cảm ứng độc đáo (như Wario Ware Smooth Moves đã từng thể hiện rất thành công), thì ngược lại, Taito lại tỏ ra lười suy nghĩ hơn so với các đồng nghiệp Intelligent Systems. Hệ quả là người chơi bị gượng ép phải liên tục thưởng thức những trò chơi lặp đi lặp lại, thiếu chiều sâu và vô cùng nhàm chán. Chính vì vậy, phần chơi mạng được game tích hợp sẵn cho có lệ cũng không thể giữ chân game thủ lâu.

Đồ họa và âm thanh có lẽ là hai mảng khá nhất của Furu Furu Park nhờ thiết kế tông màu sặc sỡ và nhịp điệu vui nhộn phù hợp với phong cách của game. Nhưng với cách chơi quá "ẹ", cả Taito và Majesco sẽ rất khó thuyết phục được các game thủ chịu rút hầu bao để rinh game về.

VỸ ĐIỆP



PHÁT TRIỂN **Eko Software** PHÁT HÀNH **Atari** NGÀY PHÁT HÀNH **05/02/2008** THỂ LOẠI **Giải đố** HỆ MÁY **PSP** ESRB **Everyone**



MÊ CUNG NGUY HIỂM

Chi phí phát triển thấp, thu hồi vốn nhanh là những ưu điểm nổi bật giúp những game giải đố và đơn giản như Loco Roco, Exit, Brain Age có chỗ đứng ổn định trong các bảng xếp hạng về doanh thu. Điều này thúc đẩy các hãng phát triển, đặc biệt là những hãng quy mô nhỏ, liên tục cho ra đời những sản phẩm hài hòa cả hai mặt chất và lượng để hài lòng các thượng đế khó tính. Downstream Panic! (DP), sản phẩm mới của Eko Software, không nằm ngoài tham vọng trên.

Cách chơi của DP có khá nhiều nét tương đồng với loạt game Lemmings trước đây. Nhiệm vụ của bạn là điều khiển đàn cá (gồm 100 con) được thả từ trên trời cao làm sao tìm được đến nơi an toàn của chúng là đại dương ở dưới mặt đất. Nhưng trước khi được yên vị trong làn nước trong vắt, đàn cá bé bỏng phải vượt qua rất nhiều chướng ngại vật nguy hiểm khiến chúng có thể trở thành mồi ngon cho các sinh vật săn mồi khác như sếu, cá mập hoặc bị mắc kẹt vĩnh viễn ở một xó xỉnh nào đó.

Việc bảo toàn mạng sống cho đàn cá tội nghiệp này phụ thuộc rất nhiều vào óc phán đoán tình huống và đôi bàn tay nhanh lẹ của bạn. Để vượt qua những mê cung dài và phức tạp xuyên suốt 80 màn chơi, game cung cấp những dụng cụ hữu ích như bom nổ, cây cối, chong chóng… nhằm giúp đàn cá "thoát hiểm". Tùy tình huống đặt ra mà các dụng cụ trên sẽ phát huy những ưu điểm riêng như cây cối có thể làm đổi chiều dòng nước chảy hoặc bảo vệ đàn cá khỏi sự truy đuổi của kẻ thù. Cánh quạt có thể kích hoạt các công tắc ẩn dưới hình dạng những bông hoa để khai thông lối đi mới. Điểm cần lưu ý là những dụng cụ này được cung cấp rất hạn chế ở mỗi màn chơi. Bạn phải sử dụng chúng thật tiết kiệm và hợp lý, bởi kết cấu mỗi màn chơi là một bài toán mắt xích phức tạp, và chỉ cần "vung tay quá trán" những dụng cụ này thì nguy cơ "mất trắng" đàn cá hay phải thực hiện lại màn chơi từ đầu là rất cao.

Một màn được xem là hoàn tất nếu bạn giải thoát được một số lượng cá theo quy định. Tất nhiên, game sẽ cho bạn dư ra một số lượng cá nhất định để trừ hao việc thực hiện chiến thuật của mình, nhưng thực tình mà nói thì rất khó điều khiển hết số cá quá đông đến mức chen chúc nhau mà đi khiến bạn "hoa cả mắt". Bên cạnh đó nhịp chơi của game rất nhanh và dồn dập, bất chấp bạn đã dọn dẹp xong chướng ngại vật trước mắt hoặc sử dụng các dụng cụ được cung cấp hay chưa, trò chơi vẫn liên tục thả xuống những người bạn tí hon này. Việc này có thể dẫn đến những tình huống dở khóc dở cười như do xoay trở quá chậm, lượng cá bị mắc cạn tại một gờ đá quá nhiều sẽ tràn qua bờ đối diện và đánh thức kẻ thù để tạo điều kiện cho chúng "xử đẹp"! Chính vì vậy, trước khi bắt đầu mỗi màn chơi, game cho phép bạn quan sát trước địa hình để dự trù những tình huống nóng nhằm hạn chế tối thiểu tổn thất.

Nếu như cách chơi của DP chịu ảnh hưởng khá nhiều bởi loạt Lemmings nổi tiếng thì đồ họa của game lại mang đậm dấu ấn của Loco Roco nhờ những tông màu sáng dịu, sắc nét được thực hiện hoàn toàn trên nền 2D rất bắt mắt. Âm thanh cũng đầy màu sắc với đủ các cung bậc tình cảm, từ tiếng la ó hỗn độn mỗi khi đàn cá chen chúc qua các chướng ngại vật, đến tiếng khóc than um trời khi trở thành mồi ngon cho cá mập.

Nếu cảm thấy "bội thực" với những màn rượt đuổi đầy bạo lực của các game hành động, bạn có thể tìm đến DP để nếm trải sự thi vị mỗi khi vượt qua những thử thách "cân não". Chắc chắn bạn sẽ không thất vọng.

LÊ HIẾU

ƯU: **Cách chơi nhẹ nhàng, hấp dẫn; hình ảnh bắt mắt; âm thanh vui nhộn.**
KHUYẾT: **Không có phần chơi mạng.**

FABLE 2

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

HIỆP KHÁCH PHIÊU LƯU KÝ

Vốn là nhà thiết kế tài danh trong lĩnh vực game chiến thuật dạng God-Game (điển hình là loạt game Black & White), Peter Molyneux và các đồng nghiệp tại hãng Lionhead Studios đã làm các game thủ rất ngạc nhiên và thích thú khi họ trình làng trò chơi nhập vai Fable. Đã từng xuất hiện trên Xbox và PC, nên Fable được đánh giá rất cao với những ý tưởng về lối chơi khá độc đáo. Nối tiếp thành công, Lionhead Studios đã bắt tay vào việc phát triển tiếp Fable 2 từ 2 năm nay. Được Microsoft Game Studios đảm nhiệm phát hành, game sẽ dành riêng cho Xbox 360.

KẾ THỪA VÀ PHÁT HUY

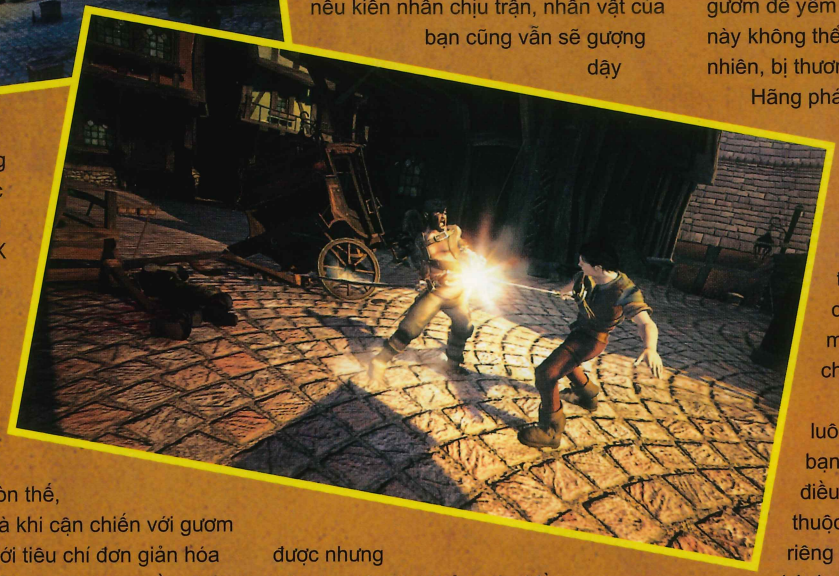
Mặc dù thuộc thể loại nhập vai hành động nhưng loạt game Fable không đi theo phong cách "chặt chém" như những game Dungeon Siege hay Titan Quest mà lại có nhiều nét tương đồng với những đại diện nhập vai "truyền thống", vốn luôn tạo cho người chơi sự tự do tối đa trong thế giới của game (điển hình như các game của BioWare hay Bethesda).

Tuy nhiên, ưu tiên hàng đầu của Peter Molyneux là tránh làm ra một game nhập vai làm "đau đầu nát óc" người chơi, nên lối chơi của Fable 2 sẽ đơn giản hơn nhiều so với Mass Effect hay The Elder Scrolls IV: Oblivion. Tương tự phần một, người chơi sẽ vào vai một nhân vật sinh sống tại vùng đất giả tưởng Albion từ những ngày thơ ấu, rồi cùng nhân vật trải qua quá trình trưởng thành, tạo dựng tên tuổi, sự nghiệp, cũng như xây dựng gia đình, sinh con đẻ cái... Theo sát nhân vật chính trong quá trình phát triển, sát cánh trong những cuộc phiêu lưu, những chuyến hành hiệp khắp thế gian, nên tính cách và hành động của anh chàng này sẽ hoàn toàn do người chơi quyết định - trở thành người hùng, được dân tình khắp nơi yêu mến, nể trọng, hay trở thành kẻ đại gian ác, luôn bị mọi người xa lánh hay khiếp sợ.

Vẫn lấy bối cảnh vùng đất Albion nhưng thời điểm trong Fable 2 xảy ra sau 500 năm. Lúc này, Albion không còn là vùng đất thuộc thời kỳ Trung Cổ nữa, mà đang trong giai đoạn bắt đầu cuộc cách mạng công nghiệp. Vì vậy, thế giới trong Fable 2 sẽ là sự pha trộn giữa nét cổ điển và sự hiện đại đang dần len lỏi vào cuộc sống của dân cư. Trải qua vài trăm năm phát triển, các thành phố, thị trấn trong Fable 2 sẽ đông đúc, nhộn nhịp hơn rất nhiều. Điển hình như thị trấn Bowerstone, giờ đây có đến gần cả trăm căn nhà. Và theo tiết lộ của nhà phát triển, bạn hoàn toàn có thể tham quan bên trong hầu hết các căn nhà này.

CHÀNG HIỆP KHÁCH ĐA TÀI

Nhân vật chính có thể sử dụng 3 loại vũ khí chính: tầm ngắn (gươm đao), tầm xa (cung nỏ hay súng trường) và các loại



phép thuật, chúng được gán vào các nút nhất định trên cần điều khiển - X cho kiếm, Y cho cung hay súng và B để thi triển phép thuật. Khả năng chiến đấu của nhân vật chính sẽ rất đa dạng, nhiều đòn thế, tuyệt chiêu nhất là khi cận chiến với gươm đao. Tuy nhiên, với tiêu chí đơn giản hóa trong lối chơi, nên bạn sẽ không cần phải nhớ hàng loạt nút bấm cần kết hợp khi muốn thi triển một tuyệt chiêu nào đó.

Chỉ với một nút X, bạn tung ra đòn thế nào sẽ phụ thuộc việc bạn nhấn nút ra sao, như nhấn nhanh liên tục, nhấn giữ hay nhấn rồi buông ra, rồi lại nhấn tiếp v.v. Để thuận tiện hơn, khi lâm trận, một điệu nhạc sẽ trỗi lên với các nhịp điệu khác nhau, nhấn nút theo các nhịp điệu ấy sẽ giúp bạn tung ra nhiều loại tuyệt chiêu khác nhau. Ngoài ra, các đòn thế của nhân vật chính khi còn nhỏ sẽ hoàn toàn khác với khi đã trưởng thành và cũng khác nhau tùy mức độ thiện ác của nhân vật. Các trận đấu hứa hẹn sôi động và mới mẻ, do bạn có thể tung ra các đòn thế rất đa dạng mà không mất nhiều công sức. Đó là chưa nói đến những tuyệt chiêu kết liễu đặc biệt, mà khi diễn ra, camera sẽ chiếu cận cảnh, khung hình chậm lại như xi-nê.

Một điểm mới mẻ khác của Fable 2 là khi chiến đấu, nhân vật sẽ không thể... chết. Một khi nhân vật chính hết máu thì sẽ ngã xuống bất tỉnh trong khi các đối thủ sẽ nhào vào... đánh hội đồng. Nếu muốn hồi phục ngay, bạn có thể đánh đổi một thứ gì đó (điểm kinh nghiệm hay tiền chẳng hạn). Còn nếu kiên nhẫn chịu trận, nhân vật của bạn cũng vẫn sẽ gượng dậy được nhưng sẽ trông khá thê thảm và nhiều khi sẽ phải lãnh những vết sẹo vĩnh viễn trên cơ thể. Những vết sẹo này không chỉ để "làm đẹp" vì các dân cư trong game sẽ "trông mặt mà bắt hình dong" và có thái độ đối xử rất khác với bạn đấy.

NGƯỜI BẠN ĐỒNG HÀNH TRUNG THÀNH

Một trong những cải tiến hấp dẫn nhất và làm thay đổi sâu sắc lối chơi của Fable 2 là sự hiện diện của nhân vật bốn chân: chú chó. Nhân vật của bạn sẽ có được chú chó này ngay khi còn nhỏ và người bạn bốn chân này sẽ luôn đồng hành như người bạn thân thiết nhất của người chơi trong quá trình hành hiệp. Lẽ dĩ nhiên, trong game bạn còn có gia đình nữa, cưới vợ sinh con đủ cả.

Xác định tầm quan trọng của chú chó trong lối chơi, đội ngũ phát triển tại Lionhead Studios đã dành khá nhiều thời gian và công sức để hoàn thiện cơ chế A.I cho "gâu gâu". Thế nên, bạn đừng vội nghĩ chú cẩu này chỉ là con thú cưng chỉ lẽo đẽo quẩn chân chủ nhé! Game sẽ không cung cấp bất kỳ bản đồ định hướng nào trên màn hình cho bạn mà chính chú chó này sẽ đóng vai trò dẫn đường. Trong các chuyến đi, chú ta luôn đi phía trước đánh hơi, nghe ngóng và sẽ cất tiếng sủa cảnh báo khi thấy có đối thủ hay hiểm nguy đang chực chờ.

Không chỉ có vậy, chú chó này còn đóng vai trò một đồng minh đắc lực trong chiến đấu với khả năng xác định đâu là đối thủ nguy hiểm nhất của chủ mà ưu tiên tấn công. Chẳng hạn, khi bạn dùng gươm, chú sẽ chọn đối thủ đang dùng súng mà xông vào, hay khi bạn rút súng, chú sẽ "chăm sóc" những đối thủ dùng gươm để yểm trợ. Cũng như bạn, chú chó này không thể chết khi chiến đấu. Tuy nhiên, bị thương thì hoàn toàn có thể đấy.

Hãng phát triển đã chăm chút nhân vật bốn chân này kỹ đến nỗi những vết thương sẽ ảnh hưởng nghiêm trọng đến dáng vẻ và cách đi đứng; chẳng hạn, nếu bị thương một chân, chú chó cưng tội nghiệp sẽ tập tễnh một cách khó nhọc bằng ba chân còn lại.

Mặc dù có trách nhiệm luôn để mắt và chăm sóc người bạn bốn chân này nhưng việc điều khiển chú hoàn toàn phụ thuộc vào máy qua cơ chế A.I riêng biệt; chú sẽ tự quyết định hành động theo ý mình và đương nhiên, với tiêu chí tối thượng là trung thành tuyệt đối với chủ. Cùng trưởng thành bên nhau nên dáng vẻ cũng như tính cách của chú chó cũng được định hình tùy theo chiều hướng phát triển của hướng nhân vật - chính nghĩa hay tà ác. Nhưng dù bạn là ai, nó vẫn tuyệt đối trung thành. Ngay cả khi bạn cố tình bỏ rơi, chú chó cũng sẽ tìm đủ mọi cách, dù vô vọng, để tìm về với người chủ "bội bạc" của nó!

Với những nét cải tiến hấp dẫn và thú vị như vậy, cùng với nền đồ họa cải tiến để thể hiện một thế giới sôi động và phong phú hơn phần một rất nhiều, Fable 2 quả là một tựa game khó có thể bỏ qua cho các tín đồ của thể loại game nhập vai. Hy vọng game sẽ khắc phục được điểm yếu nhất trong phiên bản trước là thời lượng chơi quá ngắn.

PHƯƠNG MAI

THẦN LỰC TUYỆT ĐỐI

DARTH VADER SẼ LÀM GÌ LÚC RẢNH RỖI TRONG KHOẢNG TỪ PHẦN III VÀ IV CỦA STAR WARS, TRONG KHI ĐANG LÀ CÁNH TAY PHẢI CỦA HOÀNG ĐẾ PALPATINE? CÂU TRẢ LỜI SẼ CÓ TRONG STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED (SWFU).

BÍ MẬT VỀ NGƯỜI HỌC TRÒ...

Sau phần III, Galactic Empire ra lệnh tiêu diệt những chiến binh Jedi còn sống sót nhằm dễ bề cai trị thiên hà. Tuy nhiên, Darth Vader đã bí mật tìm cho mình một người học trò để làm tay sai, với hi vọng một ngày nào đó, hai thầy trò đủ sức lật đổ Hoàng Đế. Với một âm mưu nham hiểm đó, chắc chắn Vader không cho phép thông tin về người học trò bí mật của mình bị lộ ra ngoài.

Tuy nhiên, đừng vội cho rằng người chơi sẽ vào vai phản diện – vì chưa chắc những Jedi mà Darth Vader ra lệnh tiêu diệt đều hoàn toàn trong sạch. Mặt khác, do người học trò bị Darth Vader kiểm soát bằng một thiết bị đặc biệt gắn trên cổ tay, nên có lẽ đến một giai đoạn nào đó, người chơi có thể phá bỏ được sự điều khiển này và tự đi theo con đường mình thích chăng? LucasArts cũng "úp mở" thêm về một hệ thống chính - tà cho nhân vật, nhưng tất cả vẫn nằm trong vòng bí mật.

Dưới sự đào luyện nghiêm ngặt của Darth Vader, người học trò có khả năng dùng lightsaber điêu luyện và kĩ năng Force đạt đến mức tuyệt đỉnh. Trong đoạn trailer (dựng sẵn) của SWFU, người xem có thể chứng kiến người học trò xô đẩy con tàu Star Destroyer, kéo nó xuống đất và thậm chí có thể khiến nó dừng lại trước khi đâm vào mình. Ngoài ra, người chơi còn có thể dùng những Force quen thuộc trong thế giới Star Wars của phe Dark Side như bóp cổ, sét... và những Force cơ bản như đẩy, kéo... tất nhiên có mức sát thương lớn hơn rất nhiều!

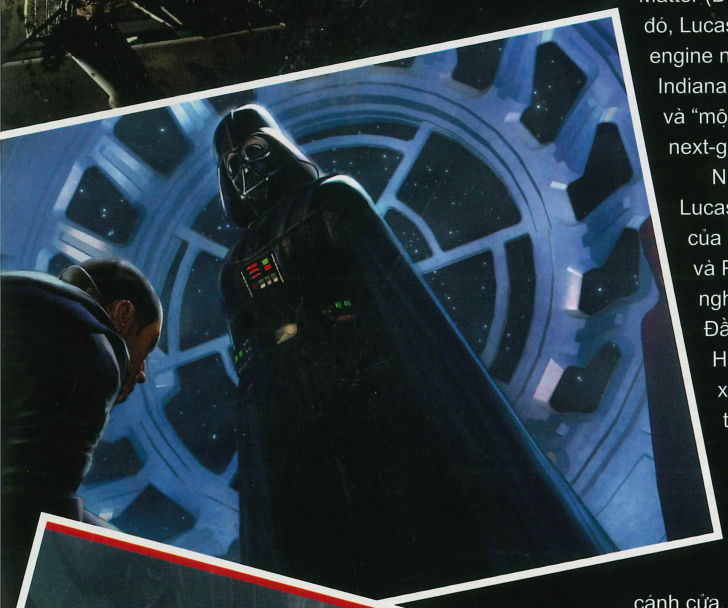
Người chơi được di chuyển bằng con tàu Rogue Shadow (có kích cỡ lớn hơn cả Millenium Falcon của Han Solo), được điều khiển bởi Juno Eclipse - người duy nhất được Darth Vader tin tưởng để hỗ trợ học trò của mình. Trong suốt quá trình chơi game, người chơi đi qua những vùng đất quen thuộc với những ai đam mê thế giới Star Wars như Kashyk – quê hương của dân tộc Wookies, hay lạ lẫm

Tên game: Star Wars: The Force Unleashed | **Phát triển:** LucasArts | **Dự kiến phát hành:** 1/4/2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** LucasArts | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

và mới mẻ như Felucia chứa đầy những cây nấm khổng lồ, hoặc "hành tinh rác" Raxus Prime...

«TAM HÙNG" LỘ DIỆN

Bản tech-demo mà LucasArts đem trình diễn trong dịp E3 năm 2006 thực sự làm kinh ngạc người xem bởi sức mạnh về đồ họa cả lẫn công nghệ qua một engine next-gen mới, tích hợp công nghệ của cả hai hãng Euphoria và Digital Molecule Matter (DMM). Vào thời điểm đó, LucasArts mới chỉ tiết lộ engine này dùng cho trò chơi Indiana Jones mới của họ và "một game Star Wars next-gen nào đó".



Như vậy, theo tài liệu do LucasArts công bố, engine của SWFU (cho Xbox 360 và PS3) bao gồm 3 công nghệ của hãng thứ ba. Đầu tiên là "người quen" Havok, đảm nhận việc xử lí vật lý với nhiều vật thể cùng một lúc. Thứ hai là DMM, sẽ đảm trách việc xử lý vật lý ở dạng phức tạp hơn. Ví dụ, khi bạn dùng Force để bẻ cong cánh cửa, nếu là sắt thì cửa sẽ bị oằn lại và biến dạng, còn gỗ thì sẽ vỡ tung thành từng mảnh nhỏ. Với sự giúp sức của DMM, LucasArts có thể dựng nên những tình huống cực kỳ ấn tượng với người chơi, như cảnh một "chú" Rancor khổng lồ, dùng hai móng vuốt của mình rẽ lùm cây ra hai bên tại hành tinh Felucia, để lại đằng sau mình những cành cây sát xuống đất.

Thứ ba là Euphoria, một công nghệ hỗ trợ giúp nâng cao AI của máy. Giả sử bạn dùng Force nâng tên lính nhân bản lên, nếu như trong các bản như Jedi Academy, tên lính sẽ "chịu chết". Nhưng trong SWFU, tên lính sẽ giãy giụa, bám lấy vật thể xung quanh, thậm chí lôi theo một tên lính khác đứng cạnh. Tất cả đều không phải dựng sẵn, mà do sự linh động của Euphoria, nên người chơi có thể thấy rất nhiều tình huống khác nhau mỗi khi chạm trán phe địch.

Phiên bản PS2 hay Wii, do hạn chế bởi cấu hình máy, nên đồ họa sẽ không bằng với hai hệ máy next-gen kia, nên cũng khó có được những công nghệ khủng khiếp như DMM. Tuy nhiên, Krome Studios, chịu trách nhiệm sản xuất bản SWFU cho Wii, cho biết họ sẽ tận dụng tay cầm của Wii để người chơi có thể "múa" lightsaber bằng tay cầm Wiimote, và sử dụng các Force bằng tay cầm Nunchuk. Hơn thế nữa, giữa các bản trên các hệ máy sẽ có một số màn chơi khác nhau, nhưng cốt truyện vẫn không thay đổi. LucasArts không cho biết SWFU có hỗ trợ chơi mạng hay không, nhưng có thể sẽ hỗ trợ chơi nhiều người trên cùng một máy.

HƠN CẢ THẦN LỰC

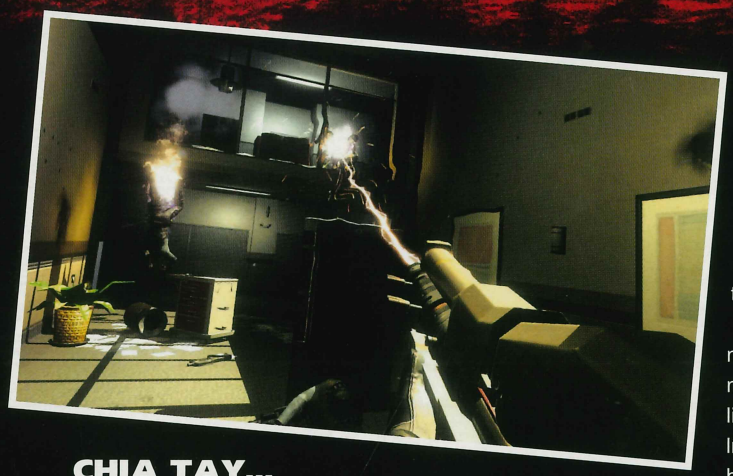
SWFU không chỉ là một tựa game đơn thuần, mà đó chính là dự án rất lớn của George Lucas. SWFU sẽ có mặt trên nhiều hệ máy, cũng như có cả đồ chơi của Hasbro, Lego (hiện đã có bộ Lego con tàu Rogue Shadow), truyện tranh của nhà xuất bản Dark Horse Comics, truyện của nhà văn người Úc Sean Williams....

Star Wars: The Force Unleashed sẽ dự tính phát hành vào hè 2008, khoảng trước khi công chiếu phim Indiana Jones 4 (tháng 5).

ĐỖ SƠN

Project Origin
Dự án Origin

DÙ KHÔNG CÒN ĐƯỢC MANG TÊN F.E.A.R., NHƯNG PROJECT ORIGIN VẪN LÀ MỘT GAME BẮN SÚNG "NÓNG" MÀ BẠN CẦN PHẢI CHƠI.



CHIA TAY...

Sau cuộc chia tay giữa Vivendi Games và Monolith, trò chơi bắn súng "sát phần cứng" F.E.A.R. chia làm hai: Vivendi Games sở hữu thương hiệu F.E.A.R., còn Monolith và công ty mẹ Warner Bros. Interactive làm chủ toàn bộ mã nguồn, cốt truyện và nhân vật của F.E.A.R.. Điều này có nghĩa là Monolith có quyền phát triển phiên bản tiếp theo dựa vào những gì đã có, nhưng không được sử dụng thương hiệu F.E.A.R.

Vài tháng trước, Sierra và TimeGate tung ra bản mở rộng độc lập F.E.A.R. Perseus Mandate. Ngoài ra, F.E.A.R. 2 đang được Vivendi Games phát triển. Trong khi đó, một dự án riêng biệt đang được thực hiện tại Monolith Productions, đó là phần tiếp theo của trò chơi bắn súng F.E.A.R. (phiên bản đầu tiên), được đổi tên thành Project Origin sau cuộc "trưng cầu fan ý" NameYourFear. Nhưng Project Origin sẽ có Alma, còn F.E.A.R. 2 thì không.

CÔ GÁI MA QUÁI

Project Origin sẽ bắt đầu từ lúc Alma xuất hiện lần cuối trong F.E.A.R.. Quyền năng của cô ta bất ngờ tăng lên mạnh mẽ và biến thành phố Auburn thành đống đổ nát. Đội đặc nhiệm First Encounter Assault Recon được cử đến để giải quyết tình trạng hỗn loạn trên nhưng chẳng ai biết Alma là ai và thuộc về đâu.

Trong F.E.A.R., Alma tỏ ra rất tàn bạo với những thành viên trong đội đặc nhiệm, nhưng cô ta luôn chú ý chăm sóc, cảnh báo nhân vật chính trong hành trình bằng những đoạn cắt cảnh (cutscenes). Monolith nói rằng họ sẽ cho Alma thêm nhiều sức mạnh trong Project Origin. Điều này thể hiện qua việc dù từ chối tiết lộ thông tin chi tiết của cuộc hành trình mới, nhưng họ xác nhận rằng Project Origin sẽ xoay quanh Alma cũng như tập trung phát triển nhân vật chính.

Trên đường tìm Alma, người chơi sẽ phải chiến đấu với rất nhiều đối thủ, mà đầu tiên là bọn lính. Điểm thú vị là chúng sẽ có những tính cách, thói quen khác nhau, tùy từng loại: hèn nhát, liều chết, điên cuồng, cẩn trọng... Để tăng thêm sự hấp dẫn, đám lính sẽ phản ứng với nhân vật chính theo những hành động mà bạn gây ra, chứ không chỉ phụ thuộc vào những gì mà kịch bản đã tạo nên. Ngoài những tên lính, bạn sẽ phải tiếp tục chống trả những quái vật hung hãn có sức mạnh đáng sợ, với những cuộc đọ súng quyết liệt, như là bọn ninja sát thủ Replica Assassins cùng những con robot-mech hầm hố toàn dùng vũ khí hạng nặng...

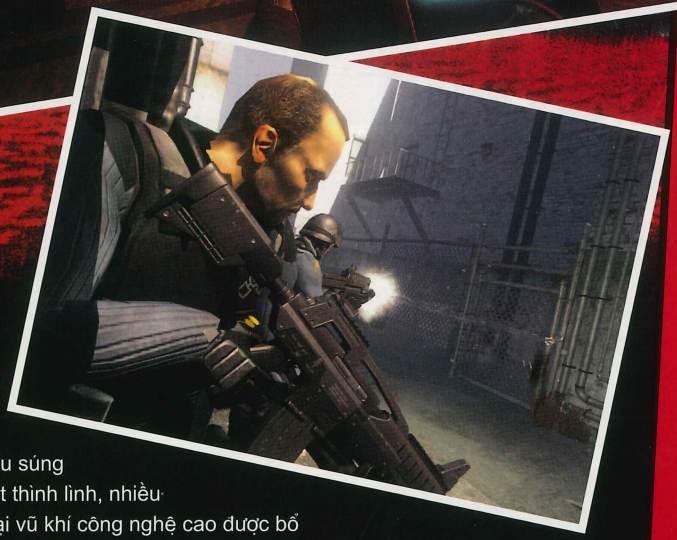
MÔI TRƯỜNG ĐÓNG HAY MỞ?

Mở rộng môi trường kể cả bên trong lẫn bên ngoài, bổ sung các nhân vật phản diện, thêm cách dạng "quỷ" để làm tăng sự đe dọa... là những cơ sở để Monolith thực hiện tiếp Project Origin. Project Origin diễn ra trong một thành phố siêu linh đổ nát. Điều đó có nghĩa là một phần nào đó, môi trường mở sẽ giải thoát nhân vật chính khỏi "hành lang và phòng kín". Nhưng dù sao đi nữa, không gian bên trong - những hành lang tối tăm luôn là nơi của những mối đe dọa khiếp người cùng những pha hành động thực sự vì mục tiêu sống còn. Nói theo cách của John Mulkey - người phụ trách thiết kế Project Origin, thì game sẽ để cho người chơi có một chút thời gian cảm nhận sự trong lành của khí trời tự nhiên, trước khi "đẩy" lại vào khung cảnh tối tăm, đáng sợ.

PHÁT HUY THẾ MẠNH?

Giữ lại những sự kiện kinh khiếp và các điểm gở trong phiên bản chính, Project Origin đẩy "công thức" hoang mang, sợ hãi lên cao hơn 1 bậc. Nòng sẽ luôn được lên đạn sẵn cho những cuộc

Tên game: Project Origin | **Phát triển:** Project Origin | **Dự kiến phát hành:** 2008
Thể loại: Hành động | **Phát hành:** Warner Bros. Int | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3



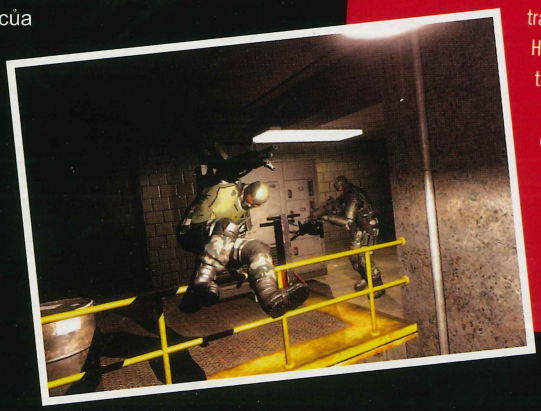
đấu súng bất thình lình, nhiều loại vũ khí công nghệ cao được bổ sung, AI và tính tương tác vật lý trong game được cải thiện.

Với sự nâng cấp về AI, các tình tiết sẽ diễn ra tự do mà không bị bó buộc, tất nhiên là trừ một số đoạn cắt cảnh bất khả kháng. Vào thời điểm này, khó nói đối thủ máy sẽ thông minh đến cỡ nào, nhưng chúng có khả năng phát hiện mình đang bị tia laser từ họng súng của đối phương - nếu người chơi không kịp bóp cò thì mục tiêu sẽ "vù" mất dạng; hoặc chúng biết lăn lộn trên sàn nhà, hay nhảy vào một vũng nước để dập ngọn lửa đang bám trên quần áo... Còn nếu không dập được lửa thì sao? Có thể chúng sẽ la hét ầm ĩ, rồi phóng mình qua cửa sổ của những tòa nhà cao tầng hòng mong đào thoát trước khi bị thiêu cháy.

Có công cũng sẽ có thủ. Trong chiến đấu, người chơi có thể tận dụng các vật thể có sẵn để tạo lợi thế cho mình. Ví dụ, để cản đường đối thủ và tạo khiên chắn, bạn có thể xô ngã một chiếc tủ đựng sách, hay cái bàn lớn. Rất hữu ích đấy! Mặt khác, Project Origin cũng sẽ thay đổi cách hồi máu cho nhân vật. Thay cho cách nhặt các túi cứu thương và tự nhấn phím để hồi máu như trước, Monolith công bố sẽ dùng một hệ thống hồi máu mới, dự đoán sẽ giống trò chơi Halo của Bungie.

Một loạt những thông tin mới về Project Origin nghe khá hấp dẫn và lôi cuốn. Chúng sẽ được kiểm chứng khi có bản demo chính thức của game. Với các fan của F.E.A.R., ai không nôn nao nào?

HOÀNG KIM



THÔNG TIN VỀ "DỰ ÁN ORIGIN"

Dù trong F.E.A.R. vẫn có một số thông tin "úp mở" về cốt truyện, song đến giờ, cốt truyện của game mới được Monolith chính thức công bố. Một con bài cạnh tranh của Project Origin với F.E.A.R. 2 chăng?

Tập đoàn Armacham Technology Corporation (ATC) bắt đầu chương trình thử nghiệm sinh học Icarus để nghiên cứu sức khỏe của con người trong môi trường không trọng lực. Các ứng dụng của chương trình này được áp dụng để phát triển các siêu chiến binh sinh học, mà kế hoạch đầu tiên chính là dự án Origin do kỹ sư Harlan Wade phụ trách chính.

Do có năng lực tâm linh kỳ lạ, cô bé Alma mới 8 tuổi đã bị vào dự án Origin với mục đích tạo ra một đội quân có khả năng ngoại cảm. Vật chất di truyền của cô được sử dụng để phát triển các phôi thai có tương lai làm chỉ huy quân đội. Sáu năm sau, thai nhi đầu tiên được sinh ra, nhưng khả năng ngoại cảm của đứa bé quá yếu nên phải bỏ qua. Thai nhi thứ 2 đạt các yêu cầu cần thiết và được đưa vào một chương trình huấn luyện đặc biệt. Nó được đặt tên Paxton Fettel.

Trong quá trình huấn luyện Fettel, ATC điều tra thấy có một mối liên hệ ngoại cảm giữa Alma và Fettel, và Alma đã sử dụng Fettel như một loại vũ khí bí mật để thực hiện một số ý đồ. Vì vậy, để bảo đảm an toàn, ATC quyết định đóng cửa trung tâm nghiên cứu kế hoạch Origin, cũng như chấm dứt cuộc sống của Alma. Trong lúc này, Harlan Wade cùng các cộng sự đang thực hiện dự án Persues phát triển và huấn luyện các dạng lính Replica.

Đâu ai ngờ rằng Fettel đã gặp "hồn ma" Alma. Cô giục hắn tìm kiếm và giải thoát cho cô. Fettel chỉ huy 1000 lính Replica bắt đầu thực thi sứ mệnh. Nạn nhân đầu tiên của Fettel là Chuck Habegger. Ông này không biết vị trí nhốt Alma, nhưng biết những người có thể cho Fettel câu trả lời, và họ lần lượt bị Fettel bắt giữ và tra tấn dã man cho đến chết. Sự việc trên đổ bể, đội đặc nhiệm First Encounter Assault Recon được lệnh vào trận, họ nhận nhiệm vụ tiêu diệt Fettel. Trong số quân đặc nhiệm, có một chiến binh có khả năng làm cho thời gian chậm lại...

Cuộc truy lùng Fettel bắt đầu tại một tòa nhà trong Auburn với sự hỗ trợ của vệ tinh do thám Hannibal-3. Tuy nhiên, dấu vết của Fettel đột nhiên mất dấu, nên hướng điều tra chuyển sang toán quân Replica ở Sullivan Shipping. Hầu như toàn bộ đội đặc nhiệm bị tiêu diệt bởi một cô gái nhỏ đầu tóc bù xù mặc chiếc đầm đỏ - Alma. Sau đó, qua những thông tin thu thập được ở trụ sở chính ATC, rồi khi đối đầu Fettel, nhân vật chính lờ mờ nhận ra rằng mình chính là thai nhi đầu tiên bị bỏ rơi trong dự án Origin, cũng là con của Alma, đồng thời là anh trai Fettel. Fettel thất bại trong việc giải cứu mẹ Alma, nhưng Harlan Wade đột nhiên xuất hiện, và đã kịp làm điều đó. Và thêm 1 bí mật khác bị phanh phui: Harlan là cha đẻ Alma.

Sức ép của vụ nổ phá hủy trung tâm nghiên cứu dự án Origin đã làm nhân vật chính bất tỉnh, nhưng anh được đồng đội ứng cứu kịp thời. Giờ đây Alma được tự do, nhưng nếu muốn biết sự thịnh nộ của một cô gái vô tội sau hàng năm trời bị giam giữ, thậm chí bị kết án tử trái phép, diễn ra như thế nào thì chúng ta phải đợi Project Origin trả lời.

S.T.A.L.K.E.R. Clear Sky

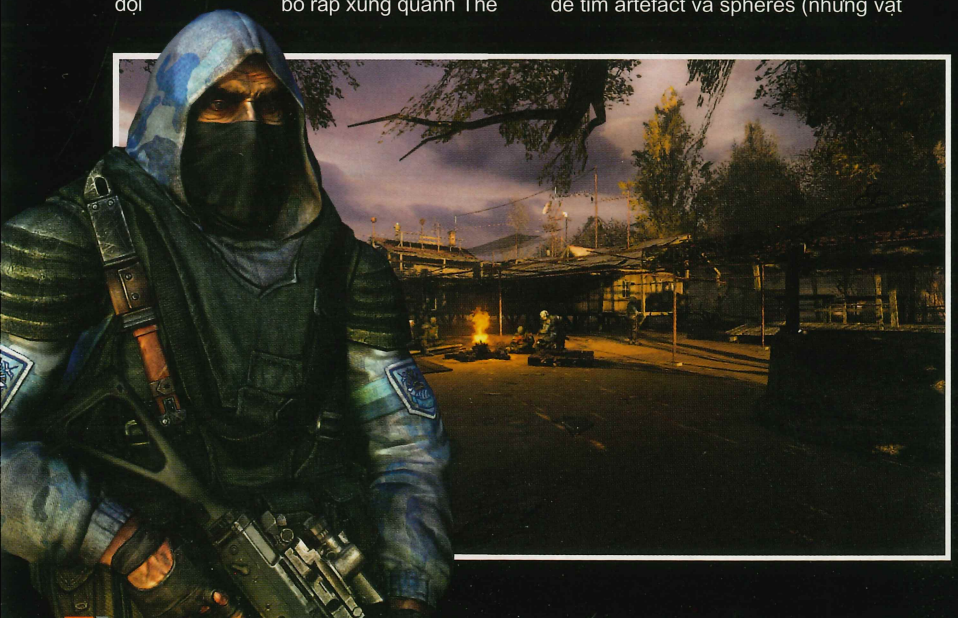
Truy nguồn quá khứ

«HUYỀN THOẠI" CHERNOBYL

Năm 2008, khu vực xung quanh Chernobyl - The Zone thình lình nổ tung, các đám mây phóng xạ phủ đầy khu vực này, đe dọa dân cư, động vật và môi trường xung quanh. Một nguồn năng lượng bất thường đang làm mọi thứ thay đổi ở The Zone. Các hoạt động bất thường được đẩy lên cực đại. Các nhà khoa học đều khoanh tay đứng nhìn trước những hiện tượng kỳ quái đang xảy ra tại đây. Quân đội bố ráp xung quanh The Zone để ngăn chặn, kể cả bắn hạ những kẻ bán mạng vì tiền không mời mà đến.

Năm 2010, sự chuyển mình mạnh mẽ của The Zone không làm những kẻ săn lùng đồ vật chùn bước. Có một số băng nhóm, cá nhân đã lọt được vào trong The Zone. Nhưng họ, và cả những đoàn thám hiểm đều chết hoặc biến mất khi bước vào những khu vực bí mật, hoặc trở thành miếng mồi cho các sinh vật đột biến, các hiện tượng phóng xạ bất thường. Những kẻ sống sót tranh giành các vùng tử địa để tìm artefact và spheres (những vật có tính năng lạ thường) – mối lợi cực lớn từ các vụ nổ hạt nhân. Thế nên, chuyện mâu thuẫn, rồi xung đột xảy ra như cơm bữa. Cuộc chiến Factions War giữa các băng nhóm cũng bắt đầu diễn ra.

Năm 2012, The Zone xuất hiện một gã mất trí nhớ. Vì lý do sinh tồn, gã trở thành một stalker dáng nể. Còn trước đó thì chẳng ai biết tí gì cả. Gã là Strelok, từng là một tay lính đánh thuê kiệt xuất. Gã cũng chính là kẻ xuất hiện và làm đảo lộn mọi thứ trong S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (SoC).



NGỌN NGUỒN BÍ ẨN

Phần chơi mới vẫn đề cập đến "huyền thoại" Chernobyl, mặc dù các sự kiện trong phiên bản này diễn ra trước SoC. Vào thời điểm đó, The Zone miễn cưỡng phải để lộ dần những bí mật của mình trước loài người tò mò. Thế nhưng, bất kỳ kẻ nào dấn thân vào vùng trung tâm của The Zone đều không thấy quay trở lại.

Thời tiết thay đổi liên tục theo thời gian, các hiện tượng dị thường xuất hiện bất ngờ. Khả năng thích ứng với thiên nhiên, các giác quan "đánh hơi" được mối nguy hiểm, nhanh chân lẹ mắt để... chạy là những bí quyết để tồn tại. Càng "thọ" lâu trong The Zone, người chơi sẽ càng học được nhiều thứ về vùng đất này, gia

tăng các kỹ năng hay danh tiếng của mình. Cứ như thế, biết đâu bạn sẽ trở thành một thủ lĩnh stalker, hoặc ít nhất là được các stalker khác nể trọng và kết liễn mình, trước khi... chết lãng xẹt vì một kẻ thích thử súng đạn nào đó!

Cái gì đang chờ đợi các stalker ở vùng sâu nhất trong The Zone? Những thử thách nào có ở trong các khu vực mới? Tại sao trong The Zone vẫn diễn ra các vụ nổ? Băng nhóm nào sẽ giành thắng lợi trong cuộc chiến Factions War? Tại sao Strelok lại có mặt trên chiếc xe tải chết người? Trước đó, chuyện gì xảy đến với gã? Rất nhiều, rất nhiều câu hỏi được đặt ra, và có lẽ chúng sẽ dần được giải đáp qua các màn chơi trong phiên bản tiếp theo: S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky.

HÒA MÌNH VÀO THẾ GIỚI «SỐNG"...

Môi trường trong The Zone chẳng ái ngại khi đào thải bất kỳ sinh vật nào. Quân đội, quái vật, môi trường, các vật hiếm và địch thủ, đấy là 5 điều mà 1 stalker luôn phải ghi nhớ. Nếu không, thay vì "Good luck" (chúc may mắn), sẽ là "Goodbye" (vĩnh biệt)!

đó là một trại của các stalker thân thiện, nhưng khi load lại thì cái trại ấy lại đầy những tên địch đang chiếm đóng. Mọi thứ thay đổi, kể cả chủng loại và số lượng những món hàng trong kho chứa của các thương nhân cũng thay đổi.

Bạn có biết vì sao thế giới trong S.T.A.L.K.E.R. rất sống động không? Ấy là do game có cả một hệ thống mô phỏng cuộc sống mang tên A-Life. Hệ thống này điều khiển AI của tất cả các nhân vật và sự kiện diễn ra trong The Zone. Khi chơi SoC, có lẽ bạn đã thấy những stalker tự mình đi lang thang, sinh hoạt đủ kiểu (ăn uống, ca hát, ngủ nghỉ...), hoặc các sinh vật lạ thường xuyên tấn công các vị trí của con người. Bạn sẽ ngạc nhiên hơn với Clear Sky, khi mà A-Life sẽ âm thầm tạo

hồi máu nhanh "tận răng" nếu muốn hoàn thành nhanh, còn khi lang thang trong các khu vực đầy phóng xạ, điện, lửa... thì bạn sẽ phải chọn một bộ đồ bảo vệ của các nhà khoa học chẳng hạn. Các vật dụng sẽ hỗ trợ bạn rất nhiều, nếu bạn chọn đúng loại mình cần.

Về súng, bạn sẽ có súng bắn tỉa, súng ngắn, súng trường hay súng phóng lựu hạng nặng... đủ các kiểu. Trang bị và vũ khí còn một mảng "đất diễn" rất rộng trong phần chơi mạng của Clear Sky. Các tay stalker sẽ được tham gia chơi mạng qua LAN hoặc Internet (hỗ trợ tối đa 32 người

Chìa khóa tạo nên sự thành công của SoC chính là để cho người chơi tự do chọn cách chơi trong thế giới sống ấy. Sự tự do càng mở rộng hơn nữa trong Clear Sky khi bạn bước vào một vùng lãnh thổ đầy những sinh vật quái lạ, kẻ thù, nhưng cũng đem lại nhiều danh tiếng và tiền bạc cho những kẻ còn sống sót. Trở thành một người chuyên săn lùng đồ vật để bán kiếm tiền, hay là tay lính đánh thuê chuyên nhận các bản hợp đồng, hoặc hòa hợp các dạng trên, đều là do người chơi chọn đường đi như thế nào.

Với đặc điểm riêng của Clear Sky, khi load lại game, bạn sẽ chẳng biết điều gì sẽ xảy đến với mình. Có thể phía trước nên các sự kiện đặc biệt như không giới hạn các nhiệm vụ phụ, hoặc đưa ra các nhiệm vụ ngẫu nhiên, khi mà người chơi vừa thao tác gì đó. Tất nhiên, nếu load lại game, bạn sẽ ít có cơ hội lặp lại điều vừa gặp.

TRANG BỊ VÀ VŨ KHÍ

Một điều mà ai đã từng chơi SoC đều hiểu rõ: di chuyển trong The Zone với 2 bàn tay trắng thì chẳng có gì đáng gọi... liều hơn được nữa! Thế nên, bạn sẽ phải tự chọn lựa món đồ thích hợp với mình mỗi khi quyết định làm cái gì đó. Ví dụ, khi tấn công một sào huyệt địch, bạn sẽ cần trang bị một bộ đồ hỗ trợ chống đạn, cùng lúc) với khoảng 10 bản đồ. Khi chơi mạng, sự tác động của một số yếu tố như hệ thống xếp hạng, tiền bạc, danh tiếng sẽ ảnh hưởng đến khả năng sử dụng các loại vũ khí mới, nâng cấp "đồ chơi" cho vũ khí, dùng đạn đặc biệt... của người chơi.

THÀNH CÔNG TẠO THỬ THÁCH?

Với những thông tin ban đầu như vậy, rõ ràng là sự thành công của SoC đã tạo nên sức hấp dẫn, đồng thời cũng là thử thách mới cho Clear Sky. Và sẽ chẳng có gì ngăn cản được bạn bước vào The Zone. Hy vọng là thế!

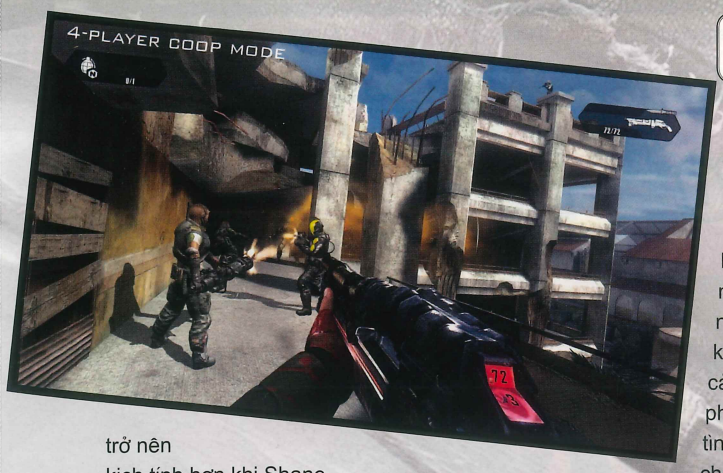
ĐẶNG CHÂU

HAZE
ẢO GIÁC CHIẾN TRANH

Ý TƯỞNG DÙNG CHẤT HÓA HỌC ĐỂ TĂNG KHẢ NĂNG CỦA NHÂN VẬT TRONG HAZE KHÁ ĐỘC ĐÁO VÀ HỨA HẸN MỘT GAME BẮN SÚNG TRÊN PS3 HOÀNH TRÁNG VÀ HẤP DẪN.

Haze được phát triển bởi Free Radical, studio đứng sau những thành công của các phiên bản Time Splitters và Second Sight trên PS2 và Xbox trước đây. Vốn khá chắc tay khi thiết kế những game bắn súng, Free Radical có kế hoạch đưa Haze lên ba hệ máy chính là PS3, Xbox 360, PC; nhưng do vướng phải những vấn đề trong quá trình phát triển, trò chơi chỉ được phát hành trên hệ máy của Sony. Theo studio có trụ sở tại Nottingham, Anh, Haze sẽ có một chủ đề khá nghiêm túc về chiến tranh và các loại ma túy ảnh hưởng đến sức khỏe con người và hòa bình thế giới.

Game lấy bối cảnh tương lai (năm 2048), các quốc gia trên thế giới bị ảnh hưởng và chi phối bởi một tập đoàn sinh học đa quốc gia mang tên Mantel Industries, chuyên nghiên cứu các loại công nghệ sinh học và hóa chất mới dưới danh nghĩa nâng cao đời sống con người nhưng lại ẩn giấu một âm mưu thôn tính lớn. Nhân vật chính của Haze là Shane Carpenter, một đứa trẻ mồ côi được Mantel "cứu rỗi" trong một trận chiến với lực lượng nổi dậy mang tên The Promised Hand. Mất đi người mẹ yêu quí, Shane gia nhập hàng ngũ những tay súng đánh thuê của Mantel và được tiêm vào người "thần dược" Nectar, một loại hóa chất đặc biệt do tập đoàn Mantel phát triển giúp tăng khả năng chiến đấu. Tuy nhiên, cốt truyện



trở nên kịch tính hơn khi Shane nhận ra "vấn đề" của Mantel và quyết định đổi phe, đi theo lực lượng nổi dậy...

Sự đổi phe của Shane mang một ý nghĩa khá lớn trong nội dung của trò chơi. Với cái tựa Haze, nhà phát triển nhấn mạnh sự mờ ảo giữa thiện và ác, trắng và đen trong cuộc xung đột giữa tập đoàn Mantel và lực lượng nổi dậy. Ngoài ra, Haze còn nhấn mạnh ý nghĩa của tác dụng phụ của Nectar, khiến người sử dụng mất đi sự tỉnh táo và tạo ra những ảo giác về chiến tranh. Có thể nói, toàn bộ nội dung, cách chơi, hệ thống vũ khí trong Haze đều xoay quanh loại hoá chất này. Điều tuyệt vời là trong diễn biến của Haze, bạn sẽ có cơ hội thử qua Nectar khi đóng vai một binh lính Mantel trong nửa đầu trò chơi. Đến nửa sau, khi vào vai một đặc nhiệm của lực lượng nổi dậy, bạn sẽ phải tìm cách vô hiệu hóa những binh lính của tập đoàn này bằng chính thứ hóa chất đã từng sử dụng.

Như vậy, Nectar đem lại những khả năng đặc biệt nào? Theo Free Radical, khi kích hoạt Nectar vào cơ thể, bạn sẽ có khả năng nhìn kỹ hơn, phân biệt bạn và thù rõ ràng (Perception), nhắm bắn chính xác hơn qua chức năng hỗ trợ (Focus), giác quan thứ sáu giúp cảm nhận những nguy hiểm đến gần (Foresight) và đánh những cú đánh giáp lá cà trời giáng (Melee Blast). Với Perception, bạn dễ dàng nhận ra đối phương do được tô sáng lên trong tầm nhìn. Focus sẽ tăng chức năng tự động nhằm giúp bạn có những phát súng chính xác hơn, trong khi Foresight sẽ giúp nhìn thấy vị trí của những quả mìn trước khi chúng phát nổ. Tất cả khả năng này có thể phối hợp sử dụng tùy tình huống cụ thể. Hóa chất Nectar được trang bị phía sau lưng các binh lính Mantel và bạn phải bảo vệ nó để sử dụng trong những trận chiến tiếp theo.

Tuy nhiên Nectar có thể gây ra những tác dụng phụ cực kì bất lợi đối với bạn. Khi tiêm Nectar vào người, tầm nhìn sẽ bị giới hạn và mờ hẳn đi. Ngoài ra, bạn sẽ không thể nhận ra cảnh vật thực tế và những tình huống chiến đấu lúc đó. Nếu tiêm quá liều, bạn có thể bị "sốc", trở nên điên loạn, không phân biệt được bạn-thù và cuối cùng có thể tự sát. Với một con dao hai lưỡi như Nectar, bạn cần phải tỉnh táo sử dụng khi thực sự cần thiết.

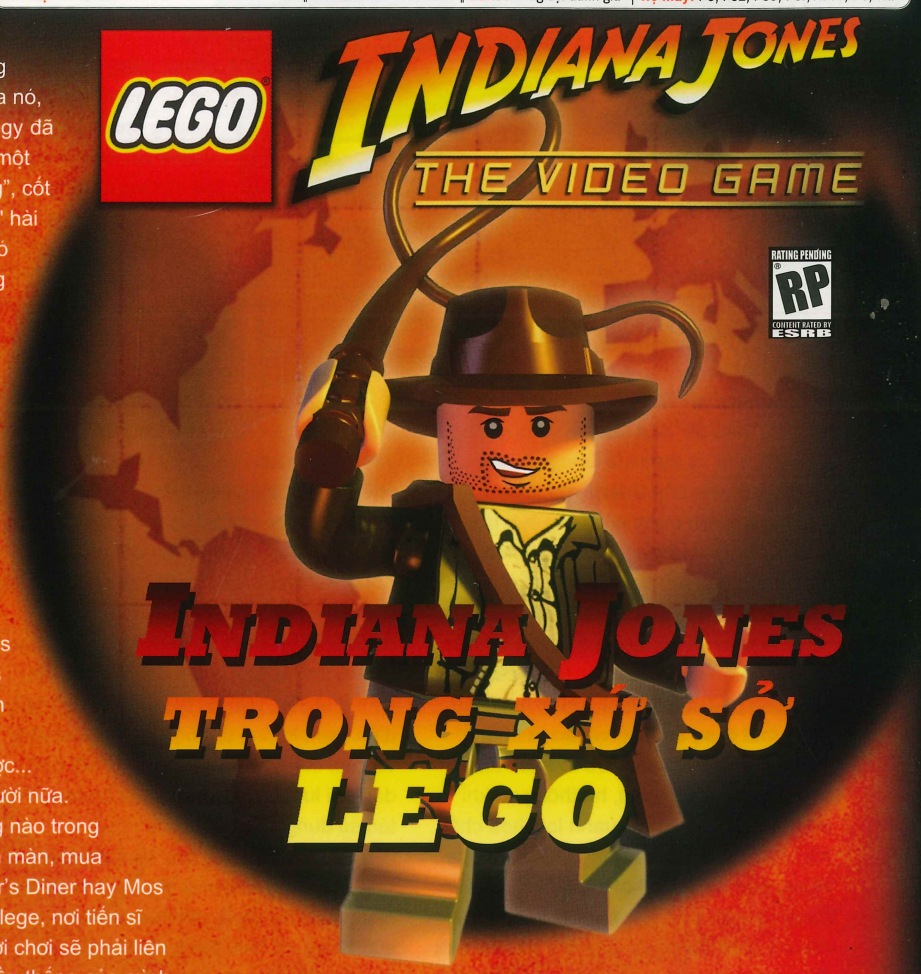
Nửa sau trò chơi, bạn sẽ sang phe của The Promised Hand và đây được xem là một yếu tố đa dạng cần thiết để bạn thử sức. Khác với binh lính Mantel, đặc nhiệm của The Promised Hand không sử dụng Nectar mà dùng chiến thuật đánh du kích là chính. Với vai trò của một người từng tham gia chiến đấu cho Mantel, bạn có thể lợi dụng chính những tác dụng phụ của hóa chất này để dành lợi thế. Như đã nói, binh lính Mantel khi tiêm thuốc sẽ không nhận ra xác chết, do đó bạn sẽ có tuyệt chiêu giả chết để đánh lừa và đột kích trở lại. Với lợi thế nhanh nhẹn, đặc nhiệm của Promised Hand có thể tiếp cận, cướp súng của lính Mantel và bắn trả. Ngoài ra, những hóa chất thoát ra từ tử thi của lính Mantel cũng có thể cho vào dao, lựu đạn của Promised Hand và tấn công ngược lại khiến đối phương bị sốc thuốc.

Nhìn chung, điểm mạnh của cả hai bên đều khá cân bằng và đây là một trong những yếu tố đáng giá cho mục chơi mạng của Haze. Sự kết nối trong phần chơi mạng khá đa dạng, bạn có thể chơi phối hợp (coop) 2 người ở phần chơi đơn theo chế độ chia đôi màn hình, hay thậm chí hỗ trợ đến 4 người khi chơi online. Đây là một đặc trưng dễ nhận thấy nhất của Free Radical khi họ đã thực hiện mục chơi online khá tốt ở các bản Time Splitters trước đây. Các loại phương tiện và khí tài đặc biệt như xe jeep trang bị shotgun và súng máy cũng đã được giới thiệu đến các game thủ. Tuy nhiên, những chi tiết về các màn chơi và chế độ chơi online của Haze đến nay vẫn chưa được tiết lộ.

Lí do chính mà Haze gây được sự chú ý của các fan hâm mộ thể loại FPS là cho đến nay, hệ máy PS3 vẫn còn quá thiếu những tựa game bắn súng sáng tạo và hỗ trợ tốt mục chơi mạng. Ý tưởng về "thần dược" Nectar cũng tạo cho người chơi một sự tò mò thú vị. Hi vọng sau nhiều lần trì hoãn, Haze sẽ tạo ra được một "cú sốc" mới cho game thủ đam mê thể loại FPS trong tháng 5 tới.

CẨM TÚ

Tên game: LEGO Indiana Jones: The video game | **Phát triển:** TT Games | **Dự kiến phát hành:** Q2/2008
Thể loại: Phiêu lưu | **Phát hành:** LucasArts | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PS3, PSP, X360, DS, Wii



INDIANA JONES TRONG XỨ SỞ LEGO

Sự thành công ngoài sức tưởng tượng của Lego Star Wars và hậu bản của nó, LEGO Star Wars: The Original Trilogy đã khiến nhiều người ngạc nhiên. Chỉ một gameplay đơn giản, đồ họa không quá "khủng", cốt truyện bám sát phim có sẵn, thêm chút "muối" hài hước và "LEGO hóa" Star Wars là đã có thể có một game giải trí vui nhộn cho mọi người trong gia đình! Thế nên LucasArts tiếp tục đặt hàng TT Games món khác: LEGO Indiana Jones: The video game (LIJ).

Trái ngược với những dự đoán ban đầu của nhiều người là LIJ sẽ bám sát nội dung của bộ phim Indiana Jones 4 sắp ra mắt tháng 5 này, LucasArts tuyên bố LIJ sẽ chỉ có nội dung của 3 phần trong xê-ri phim Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark; Temple of Doom và Last Crusade; đúng với công thức mà Lego Star Wars đã vạch ra. Người chơi sẽ vẫn vào vai tiến sĩ Indiana Jones nổi tiếng, hoặc các nhân vật khác như Marcus Brody, Sallah... phiêu lưu theo đúng cốt truyện mà phim đã vạch ra, nhưng có điều, dưới bàn tay của TT Games, cuộc phiêu lưu này sẽ được... Lego hóa, và dĩ nhiên, kèm theo yếu tố gây cười nữa. Người chơi được phép chọn chơi bất kì chương nào trong 3 chương. Lần này, nơi người chơi có thể chọn màn, mua nhân vật hay các "extra" không phải tại Dexter's Diner hay Mos Eisley Spaceport, mà sẽ là trường Barnett College, nơi tiến sĩ Jones dạy học. Về gameplay, chắc chắn người chơi sẽ phải liên tục nhảy nhót, leo trèo, dùng chiếc roi da truyền thống của mình để đu lên cao; cũng không thiếu những đoạn giải đố, và... đập phá để lấy tiền như Lego Star Wars! Hơn nữa, TT Games cũng hứa hẹn sẽ đưa thêm một số yếu tố mới lạ hơn cho LIJ, như khả năng tương tác với đồ vật xung quanh, như nhặt ghế để tấn công đối phương, hay ném đuốc vào thùng thuốc súng gần đó để tạo một vụ nổ.

TT Games cũng không ngần ngại tiết lộ thẳng rằng LIJ sẽ dùng chung engine đồ họa của Lego Star Wars, nhưng, không thể không công nhận là đồ họa của Lego Star Wars quá tốt, cũng có bump-mapping, hiệu ứng bloom, phản chiếu, khử răng cưa và hỗ trợ độ phân giải cao và hỗ trợ màn hình widescreen; nên bạn không cần lo lắng nhiều về chuyện đồ họa của game. Về nhạc nền, Lego Indy vẫn sẽ dùng nhạc của phim để đưa vào game, tạo không khí quen thuộc với những ai đam mê phim. LIJ sẽ không hỗ trợ chơi mạng, thay vào đó, hỗ trợ chơi co-op 2 người, cho phép 1 trong hai người chơi có thể "nhảy ra - nhảy vào" bất kì lúc nào tùy ý.

Game dự tính ra mắt vào hè năm 2008, cũng có khả năng sẽ ra mắt vào tháng 5, một tháng đặc biệt đối với ngài George Lucas, nhưng cũng có thể muộn hơn vài tháng. Nhưng, nếu bạn nóng lòng muốn có nhà khảo cổ Indy bằng Lego trong tay sớm hơn, hãy thử chạy ra một cửa hàng Lego gần nhà và kiếm những bộ Lego Indiana Jones đầu tiên đang được bắt đầu phát hành!

ĐỖ SƠN

Tên game: Special Force | **Phát hành:** FPT | **Hệ máy:** PC
Thể loại: MMOFPS | **Open Beta:** 08/03/2008

SPECIAL FORCE

ĐẶC NHIỆM ANH HÙNG

Thị trường game Online Việt Nam đang trở nên sôi động hơn trong những tháng đầu tiên của năm 2008, bởi sự xuất hiện của Special Force (SF). Đây là loại game bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS) kết hợp với chế độ chơi trực tuyến nhiều người (MMO). Lấy cảm hứng từ dòng game Counter Strike, SF ít nhiều đã thừa hưởng những tinh túy của dòng game mang đậm tính chiến thuật, yếu tố phản ứng nhanh nhẹn và đặc biệt nhất là tính đoàn kết trong nhóm.

ĐA DẠNG TRONG LỰA CHỌN

Nhằm đa dạng các nhân vật trong game cũng như dễ phân biệt "địch" hay "ta", SF hiện cung cấp cho người chơi 6 nhân vật khác nhau, thuộc các lực lượng đặc nhiệm nổi tiếng trên thế giới. Đặc biệt, SF còn có một nhân vật nữ duy nhất thuộc lực lượng SRG. Ngoài đồng phục giống như thật, các nhân vật này cũng được trang bị hệ thống vật dụng giống như các lực lượng ngoài đời.

Nhà phát hành game FPT cho biết, trong phiên bản Open Beta sẽ cải tiến đáng kể về số lượng vũ khí, giúp người chơi có nhiều lựa chọn phù hợp hơn. Theo đó, bản OB sẽ có khoảng 22 loại vũ khí khác nhau, từ súng ngắn cho đến súng trường. Tuy nhiên, để sử dụng các loại vũ khí này bạn phải mất "tiền" để mua hoặc thuê chúng. Special Force sử dụng hệ thống tính điểm SP dùng để mua hoặc thuê vũ khí (nếu mua sẽ ở mãi trong thùng đồ của nhân vật, trừ khi bị bán). Người chơi khi cần đến sẽ nhấn A hoặc B để lựa chọn một trong hai bộ vũ khí mang theo. Các loại vũ khí sẽ bị mòn hoặc hư tổn theo thời gian và người chơi phải bỏ "tiền" để sửa chữa. Ngoài ra

người chơi có thể mua thêm các phụ kiện để thi đấu tốt hơn như nón, cặp, kính, giày, lựu đạn...

HỆ THỐNG BẢN ĐỒ

SF hiện đang cung cấp cho người chơi 8 bản đồ thi đấu. Mỗi bản đồ được thiết kế để thực hiện những nhiệm vụ khác nhau. Có 5 nhiệm vụ chính trong SF bao gồm: The Blast Operation (cài đặt làm nổ mục tiêu tại một vùng đặc biệt); The Capturing Operation (chiếm lấy một vật dụng quy định nào đó trong trận chiến); The Flee Operation (trốn thoát đến nơi dự định); Dual Operation (lấy được vật dụng trước đối thủ) và The Deathmath Team (tiêu diệt số lượng đối phương nhất định), với nhiệm vụ này người chơi chỉ có thể chơi trong bản đồ Factory.

Riêng trong bản OB sắp tới, Special Force sẽ cập nhật thêm 2 bản đồ mới là Factory với Venezia. Đồng thời cũng chỉnh sửa lại 2 bản đồ Bến tàu và Tên lửa cho phù hợp yêu cầu của các game thủ.

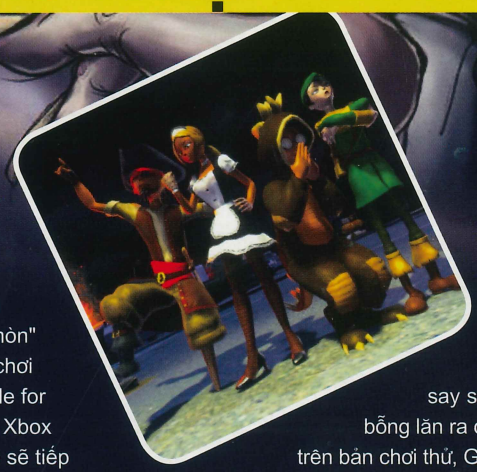
Với mục tiêu hướng đến một môi trường game lành mạnh và tích cực, Special Force - Đặc nhiệm anh hùng hy vọng sẽ là món quà hấp dẫn cho các game thủ yêu thích thể loại game bắn súng này.

SU ĐÔNG

Tên game: Monster Madness: Grave Danger	**Phát triển:** Psionics	**Dự kiến phát hành:** 22/04/08
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** SouthPeak Interactive	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3

MONSTER MADNESS: GRAVE DANGER
LĂNG MỘ KINH HOÀNG

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB



Nhằm thỏa mãn những game thủ PS3 từng "héo mòn" khi không được chơi bản Monster Madness: Battle for Surbia (chỉ dành cho PC và Xbox 360), SouthPeak Interactive sẽ tiếp tục cho ra mắt bản Monster Madness: Grave Danger. Trở trêu thay cho game thủ PC và Xbox 360, bản này chỉ dự kiến phát hành trên PS3.

Tiếp nối những thành công từ phiên bản Battle for Surbia, "người kế nhiệm" Grave Danger (GD) vẫn giữ những tiết tấu nhanh, đòi hỏi thân thủ nhanh nhẹn của bạn trong các cuộc chiến đấu. Bên cạnh đó, nhà phát hành Psionics cũng cho biết, GD đã cải tiến rất nhiều trong cách điều khiển lẫn góc nhìn. Nếu từng chơi Battle for Surbia, bạn sẽ nhận thấy hệ thống điều khiển lẫn góc quay camera gây khá nhiều phiền toái, đôi khi khiến nhân vật đang say sưa nã đạn bỗng lăn ra đất. Dựa trên bản chơi thử, GD thực sự đã khắc phục rất nhiều những nhược điểm trước đây, chưa bàn tới nội dung, GD hứa hẹn nhiều pha gay cấn.

Sau khi mò mẫm vài giờ với bản demo, bạn dễ dàng nhận thấy lời nhà phát triển nói hoàn toàn có thể... tin được. Hệ thống điều khiển đã được "tút" lại kỹ lưỡng hơn. Thay vì phải xoay người theo hướng và sử dụng "cò" như hệ Xbox 360 để tấn công, game thủ PS3 chỉ cần xoay cần analog phải theo hướng muốn tấn công và khai hỏa. Theo đánh giá chung của nhiều người, cải tiến này hết sức đáng kể và rất phù hợp cho dòng game "hành động đòi hỏi tốc độ phản ứng cao" như Monster Madness. Ngoài ra, chế độ chia màn hình độc lập trong mục chơi multiplayer cũng tạo cảm giác thoải mái hơn. Bạn tha hồ "tung tăng" khắp nơi mà không lo bị "kẹt hình" với đồng đội. Vẫn giữ nguyên 4 nhân vật, nên 4 game thủ có thể cùng nhau "chia vai" để cùng phiêu lưu. Nhằm đáp ứng nhu cầu riêng của cá nhân, nhà phát triển đã khéo léo tích hợp khả năng ra vào game một cách tự do. Tương tự bản trên Xbox 360, chuyến phiêu lưu kỳ này cũng sẽ gồm 18 màn chơi nhưng để thêm gay cấn, nhà phát triển cho biết đã "gia cố thêm" nhiều tình tiết mới lạ. Trên đường làm nhiệm vụ, bạn vẫn có thể thu nhặt đồ để nâng cấp vũ khí, vật dụng. Trong mục multiplayer, người chơi không cần tranh giành nhặt vật dụng trước, vì chỉ cần 1 người nhặt được là cả nhóm đều có.

Kho vũ khí trong GD cũng tương đối đầy đủ, các loại shotgun quen thuộc, súng phóng lựu, tiểu liên... và cả những súng quái lạ như súng bắn keo, súng phóng đĩa... CD. Điều thú vị là tất cả mọi loại vũ khí đều có khả năng nâng cấp. Theo Psionics, hãng đã bỏ vào game hơn 100 vật dụng đa dạng. Xem ra GD đã mang "máu" nhập vai rồi đây! Hơn thế, nhằm tăng tính tò mò, game còn có 25 loại trang phục đặc biệt cho người chơi từ từ mở khóa. Muốn đoạt hết số giải thưởng này? Bạn chỉ cần hoàn tất 25 thách thức của game đưa ra khi bạn hoàn thành một nhiệm vụ nào đó. Không hề dễ dâu nhé! Để gây khó dễ, bạn phải hoàn thành trong khoảng thời gian hết sức khiêm tốn. Chẳng hạn, bạn có 30 giây dùng súng phun lửa nhằm... thiêu rụi càng nhiều mèo "zombie" càng tốt.

Với nhiều tính năng hấp dẫn lẫn cốt truyện mới mẻ, Monster Madness: Grave Danger hứa hẹn nhiều tình tiết gay cấn cho game thủ tha hồ "hí hoáy".

SU SU

Tên game: The Blob	**Phát triển:** Blue Tongue	**Dự kiến phát hành:** Q1/2008
Thể loại: Giải đố	**Phát hành:** THQ	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii, DS

THE BLOB TÔ ĐIỂM THẾ GIỚI

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

WII LUÔN CÓ NHỮNG TRÒ CHƠI GIẢI ĐỐ NHẸ NHÀNG VUI TƯƠI ĐẶC TRƯNG CHO HỆ MÁY CỦA NINTENDO, VÀ THE BLOB LÀ MỘT TRONG NHỮNG TRÒ CHƠI THUỘC BỘ SƯU TẬP NHỮNG GAME DẠNG NÀY.

The Blob, đúng như tên gọi, nói về con quái vật dễ thương có hình hài một giọt nước nhiều màu sắc khác nhau. Được phát triển bởi Blue Tongue, thật thú vị khi biết The Blob được bắt nguồn từ một dự án game của một nhóm sinh viên Hà Lan trước khi được thương mại hóa. Bạn điều khiển giọt nước The Blob và thực hiện một nhiệm vụ khá thú vị là sơn lại bề mặt thế giới trước sự cản trở của bọn robot. Cốt truyện của trò chơi khá trẻ con và buồn cười, xoay quanh tập đoàn robot I.N.K.T muốn thống trị thế giới bằng cách rút hết màu sắc của môi trường và thay vào đó chỉ là hai màu đen trắng lạnh lẽo. Và đây là lúc người anh hùng tròn trịa của chúng ta ra tay nghĩa hiệp: tô điểm lại thế giới.

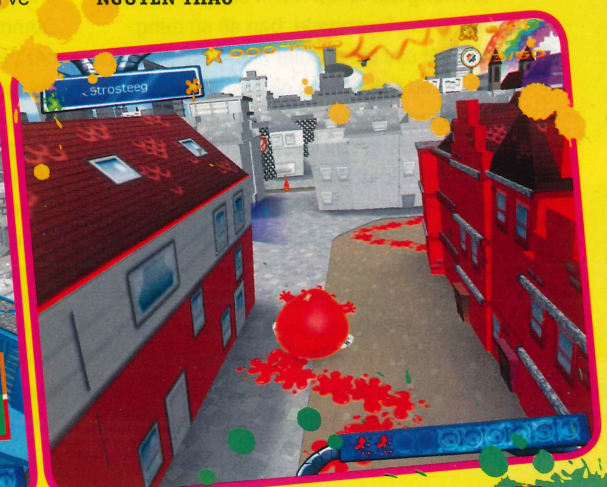
Để dễ hình dung The Blob, bạn có thể liên tưởng đến trò chơi Okami của Capcom và Katamari Damacy của Namco Bandai. Thay vì những viên nam châm, bạn sẽ điều khiển giọt nước The Blob lăn khắp môi trường của màn chơi và sơn lên những tòa nhà, đường phố, cửa hàng, công viên và những khu vực công cộng trong thành phố. Để thực hiện điều này, bạn sẽ sử dụng những viên màu đặc trưng được xếp rải rác trên khắp màn chơi để làm nguyên liệu cho công cuộc khôi phục thế giới màu sắc. Bạn được cho một khoảng thời gian giới hạn, sau đó là một số điểm tối thiểu để hoàn thành màn chơi đó. Đối với những tòa nhà khác nhau, bạn cần phải sơn đúng màu sắc tương ứng để đạt số điểm cao nhất. Ngoài ra, trò chơi còn cho phép phối hợp hai trong số ba màu do trò chơi qui định (đỏ, xanh dương, xanh lá cây) để tạo ra một màu sắc mới. Trong các khu vực hẹp, bạn có thể tạo một chuỗi "combo" tăng điểm đáng kể bằng cách lăn The Blob qua lại giữa các tòa nhà để sơn chúng trong thời gian ngắn nhất. Nếu không đủ khéo léo, bạn có thể tìm các vật phẩm tăng cường (power-ups) được giấu trong màn chơi giúp tăng điểm hoặc tặng thêm những khoảng thời gian quí báu.

Ngoài việc sơn phết, bạn còn có thể giao tiếp với các sinh vật trong thành phố và nhận thử thách do những tay sai của tập đoàn I.N.K.T đặt ra. Ví dụ như phải tiêu diệt những con robot đi tuần xấu xí, phục hồi màu xanh của công viên hoặc tái xây dựng một tòa nhà. Số lượng thử thách trong một màn chơi không nhiều, nhưng đây là cơ hội tốt để nâng cao số điểm hiện có. Muốn thực hiện những thử thách này, giọt nước The Blob cũng phải đạt được yêu cầu về kích thước và màu sắc nhất định.

Trò chơi hỗ trợ đến 4 người chơi cùng lúc theo chế độ chia màn hình và theo phong cách đối kháng. Điều thú vị ở đây là bạn có thể... phá những người chơi khác bằng cách sơn lên chính họ bằng màu sắc của mình nhằm cản trở việc ghi điểm. Về mặt điều khiển, trò chơi được tối ưu hóa cho chiếc tay cầm của Wii, với chiếc Nunchuk dùng để di chuyển giọt nước, khóa mục tiêu và Remote để di chuyển camera.

Với hơn 10 màn chơi chính và những màn chơi nhỏ nằm bên trong, The Blob là một game Wii theo đúng tiêu chí "vui là chính" của hệ máy Nintendo. Nền đồ họa của trò chơi theo phong cách hoạt hình đầy màu sắc và dễ thương, vốn khá thích hợp cho những dịp các thành viên gia đình sum họp và tranh tài với nhau. Phát hành trong quí 1 năm nay, The Blob là một tựa game đáng mong chờ cho những fan của Wii yêu thích lối chơi giải đố đơn giản thân thiện.

NGUYÊN THẢO



Tên game: Tiberium | Phát triển: EA | Dự kiến phát hành: Q3/2008
Thể loại: FPS | Phát hành: EA | ESRB: Đang đợi đánh giá | Hệ máy: PC, PS3, Xbox 360

KẾT THÚC CUỘC CHIẾN

TIBERIUM™

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Sau những thành công vang dội của dòng game chiến thuật thời gian thực (RTS) mang tên Command & Conquer, EA tiếp tục chuẩn bị cho ra mắt game Tiberium. Hãng phát triển EA tại Los Angeles cho biết, Tiberium được phát triển trên những công nghệ mới nhất, tạo cảm giác mới lạ cho dòng game bắn súng góc nhìn người thứ nhất (FPS). Bên cạnh đó, người chơi cũng sẽ chỉ huy một nhóm quân như bên dòng game RTS. Trong suốt quá trình khám phá, bạn cũng sẽ có cơ hội hiểu hết về cuộc chiến trong các phiên bản của dòng game Commnad & Conquer.

Nếu là người trung thành với Command & Conquer, người chơi chắc hẳn sẽ biết đến Renegade. Renegade cũng thuộc dòng game FPS xây dựng trên nền Command & Conquer, tuy nhiên lại không đạt nhiều thành công như mong đợi. Trong Renegade, bạn sẽ sữ dụng hầu hết các khí tài xuất hiện trên mặt trận. Có nhiều tình tiết mà cả Battlefiled lẫn Renegade "đụng hàng", như chui vào xe tăng, sử dụng các loại rô-bốt khổng lồ... Nhằm tạo khác biệt hẳn với Renegade, game Tiberium đã được "nâng" lên tầm cao hơn. Theo đó, người chơi sẽ đóng vai trò có quyền lực hơn - chỉ huy toàn cục. Người chơi cần sử dụng hết... trí óc để theo dõi diễn tiến cuộc chiến mà đưa ra các chiến lược hợp lý, từ tiêu diệt đối phương, kêu gọi cứu viện, đến cả tấn công bằng không lực... Đặc biệt, vũ khí hạt nhân vẫn được xuất hiện như dòng game chiến thuật.

Nội dung của Tiberium sẽ tiếp nối Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Theo đó, chủng tộc Scrin xâm lấn địa cầu đã hoàn toàn bị đánh bại. Tuy nhiên, quân Scrin vẫn còn tòa tháp hiện trong tình trạng "hấp hối". Bạn sẽ vào vai Ricardo Vega và "chăm sóc" tận tình tòa tháp này. Vega là viên tướng hàng đầu của lực lượng Rapid Assault and Intercept Deployment (RAID) thuộc Global Defense Initiative (GDI). Để dễ hình dung, mỗi khi có "mùi" chiến tranh, GDI sẽ cử lực lượng RAID làm tiên phong. Với chức danh Forward Battle Commander (FBC), Vega được trang bị hệ thống vũ khí hết sức tối tân, được gọi là GD-10. Vũ khí "4 trong 1" này cho phép GD-10 biến thành súng từ trường (magnetic rail gun), súng phóng hỏa tiễn (missile launcher), súng phóng lựu (grenade launcher) và cả pháo năng lượng (energy cannon). Ngoài ra, để xứng tầm với một FBC, bạn còn được trang bị bộ giáp đặc biệt, được trang bị hệ thống phản lực. Nhờ đó, ngoài việc "nhảy nhót" lên các vị trí cao như nóc nhà, vật cản đường... bạn còn có thể quan sát chiến trường từ trên không.

Các cuộc chiến trong Tiberium chủ yếu nhắm vào các cuộc so kè của Vega và quân lính Scrin, từ những đơn vị lính cơ bản như những con vật giống chó cho đến những chiến binh khổng lồ. Để kêu thêm chi viện, người chơi phải chiếm được các điểm chiến lược trên chiến trường, các loại quân này hầu hết rất quen thuộc với những ai đã chơi C&C 3. Từ lính bộ, lính bắn hỏa tiễn, rô-bốt Titan cho đến không quân với máy bay Orca.

Bạn không phải lo lắng khi quân lính bị tiêu diệt, bởi số lượng binh lính không hề liên quan đến "thanh máu" của Vega. Khi mất quân, bạn chỉ việc kêu gọi hỗ trợ là sẽ được bổ sung một đội quân mới toanh. Nhà phát triển cũng cho biết, người chơi sẽ có rất nhiều cơ hội để thử tài qua cách khai thác các chiến lược khác nhau.

Game được xây dựng dựa trên engine Unreal Engine nên người hâm mộ cũng phần nào yên tâm về các chi tiết trong game. Tuy nhiên, còn quá sớm để có thể nhận xét về hình ảnh trong Tiberium vì cho tới hiện tại, EA vẫn chưa hề tiết lộ thêm điều gì về khía cạnh này. Dự kiến, Tiberium sẽ có mặt trên PC, PS3 và cả Xbox 360. Các bạn hãy chuẩn bị tinh thần "Chỉ huy & Chinh phục" trong cuộc chiến hoàn toàn mới của Tiberium.

QUANG NHẠC

After Burner: Black Falcon

Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Planet Moon Studios | **Phát hành:** SEGA | **Ngày phát hành:** 20/03/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

Được phát triển bởi hãng trò chơi danh tiếng Planet Moon Studios, có thể xem After Burner: Black Falcon là game tiên phong cho dòng mô phỏng máy bay chiến đấu trên hệ PSP. Kết hợp hình thức chiến đấu mới với dòng After Burner từng gây tiếng vang trên hệ máy thùng, game hứa hẹn mang đến nhiều trận đối đầu kịch liệt trên không. Với hơn 19 loại máy bay chiến đấu "hàng hiệu", người chơi tha hồ tung hoành trong việc thực thi sứ mạng cũng như so tài với nhau trong chế độ multiplayer (qua kết nối Wifi). Điểm mạnh của game chính là khả năng hỗ trợ cả chế độ co-op lẫn multiplayer.

Aggression: Reign over Europe

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Lesta Studio | **Phát hành:** Playlogic | **Ngày phát hành:** 25/08/08 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Lấy bối cảnh cuộc chiến kéo dài 4 thập kỷ từ những năm 1910, Aggression: Reign over Europe cho phép người chơi "tòng quân" cho các quốc gia từng tham gia vào Đại Chiến Thế giới lần thứ nhất. Không những vậy, người chơi còn có thể đưa ra những kết thúc hoàn toàn khác hẳn với lịch sử nếu biết cách khai thác sức mạnh của từng quốc gia.

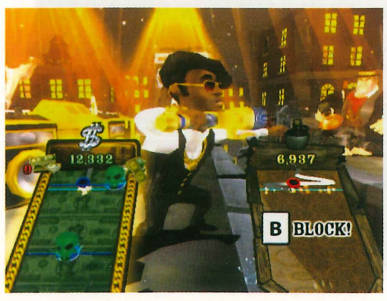
Nhằm kéo dài cuộc chơi, game cũng bổ sung thêm khoảng thời gian sau Thế chiến thứ nhất cho đến Thế chiến thứ 2. Do tất cả trận chiến đều diễn ra trên những cánh đồng rộng lớn hay những thành phố chằng chịt nhà cửa... nên người chơi cần phải đưa ra các sách lược hợp lý cho từng khu vực.

Band Mashups

Thể loại: Âm nhạc | **Phát triển:** THQ | **Phát hành:** Playlogic | **Ngày phát hành:** 22/4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

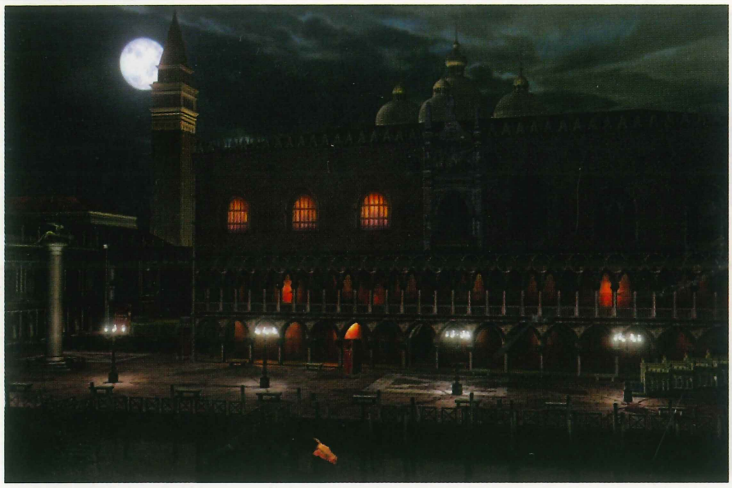
Là một trong số ít ỏi những game thể loại âm nhạc trên hệ máy Wii, Band Mashups cho phép bạn tha hồ thể hiện phong cách âm nhạc riêng bằng những "cú đánh" tự do. Trong phần chơi đơn, bạn sẽ dẫn dắt 1 trong 11 ban nhạc để leo lên vị trí cao nhất trong các bảng xếp hạng. Bên cạnh đó, chế độ Versus sẽ cho phép 2 người chơi so tài cùng lúc.

Điểm nổi bật của game là chế độ chuyển đổi âm nhạc (music switching), đòi hỏi người chơi phải tập trung cao độ vào việc lắng nghe những gia điệu phát ra và khống chế những nốt nhạc sao cho phù hợp.



Belief & Betrayal

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Artematica | **Phát hành:** Lighthouse Interactive | **Ngày phát hành:** 28/3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Một vụ ám sát ly kỳ kéo dài 10 năm vẫn chưa tìm ra được bất kỳ manh mối phá án nào mà tất cả các nhà điều tra chuyên nghiệp hàng đầu châu Âu cũng đành bó tay. Trong vai ký giả Jonathan Danter, bạn sẽ lần theo từng thông tin nhỏ nhất để điều tra manh mối và sớm đưa cái ác ra trước ánh sáng công lý. Phiêu lưu qua hàng chục địa danh tại Luân-đôn, Vơ-ni, Rôma và cả Va-ti-căn... để truy tìm hài cốt của nhà lãnh đạo đầy quyền lực trên toàn thế giới... Bên cạnh những bài toán khó tìm lời giải, người chơi còn phải tìm kiếm những bản viết tay cổ xưa, giải những thuật toán cổ và cả những biểu tượng cổ xuất hiện đầy rẫy trong trò chơi. Đầu óc tỉnh táo và sự nhanh nhẹn chính là vũ khí lợi hại nhất mà bạn cần có để tham gia câu chuyện huyền bí này.

City Life Edition 2008

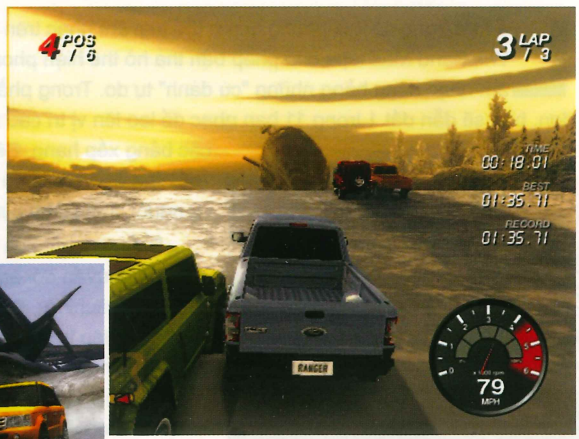
Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Monte Cristo | **Phát hành:** Paradox Interactive | **Ngày phát hành:** 15/3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Bạn từng ao ước sở hữu một thành phố trong mơ với những khu vila sang trọng cho đến những tòa nhà chọc trời, hãy đến với thế giới City Life phiên bản 2008. Để chăm sóc cũng như phát triển thành phố, bạn cần cung ứng công việc đầy đủ cho cư dân, chăm lo sức khỏe cộng đồng, xây dựng cơ sở hạ tầng - vật chất phục vụ giải trí cùng nhiều yếu tố khác. Bên cạnh đó, bạn cũng phải giải quyết các vấn đề liên quan nếu dân số tăng trưởng đến mức không thể kiểm soát, từ việc xây dựng thêm các khu dân cư mới, cải tạo đường xá và bảo đảm an ninh... Cuộc sống đô thị không chỉ dừng tại đó, người chơi còn phải đối đầu với những thiên tai như hỏa hoạn, động đất...

Ford Off Road

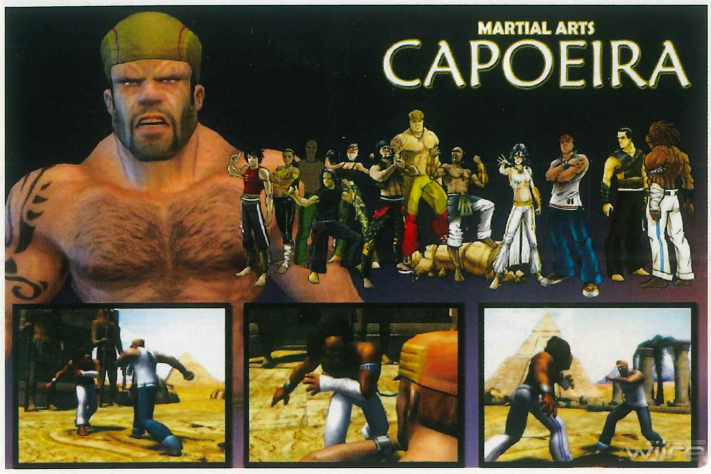
Thể loại: Đua xe | **Phát triển:** Đua xe | **Phát hành:** Empire Interactive | **Ngày phát hành:** 25/03/2008 | **ESRB:** Everyone | **Hệ máy:** PC, PSP, PS2, Wii

Để thỏa lòng những ai hâm mộ nhãn xe Ford lừng danh của Mỹ, Razorworks Studio đang gấp rút hoàn tất những công việc cuối cùng để trình làng trò chơi đua xe Ford Off Road. Với lối chơi mang tính thực tế cao, bạn phải kéo léo tính toán kỹ thuật tăng tốc cũng như vào cua sao cho phù hợp. Các hư hỏng sẽ được mô tả "y như thật", thời gian sữa chữa sẽ lâu hay mau tùy thuộc vào mức độ xuống cấp của xe. Với 24 vòng đua khắc nghiệt, những con đường đầy chướng ngại vật buộc bạn phải liên tục trèo đèo lội suối, Ford Off Road hứa hẹn mang đến nhiều phấn khích cho những ai yêu thích dòng xe "đi rừng". Hơn thế, ảnh hưởng rõ rệt của môi trường (tuyết, băng, sa mạc...) cũng sẽ phần nào ngáng chân bạn.

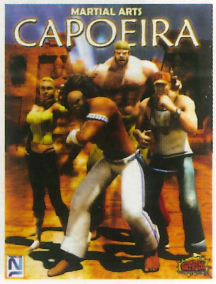


Martial Arts: Capoeira

Thể loại: Đối kháng | **Phát triển:** Twelve Interactive | **Phát hành:** Graffiti Entertainment | **Ngày phát hành:** Quý 4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, DS, Wii



Bạn muốn tham gia vào những trận đánh tuyệt đỉnh kung-fu đầy hào hứng và sôi động? Điều đó hoàn toàn dễ dàng khi bạn đến với trò chơi Martial Arts: Capoeira. Ngoài yếu tố đối kháng, game còn được hãng phát triển đưa lên tầm cao mới nhờ sự kết hợp của yếu tố thể thao lẫn nhập vai. Muốn có kỹ năng vượt bậc, ngoài tài năng bẩm sinh, người chơi phải tham gia các khóa huấn luyện nhằm cải thiện chúng (tốc độ, chân, tay và cả sức mạnh). Khi đã thực sự sẵn sàng, bạn sẽ có thể tham gia các trận đánh trên khắp thế giới. Sau mỗi chiến thắng, bạn sẽ kiếm được một khoản tiền kha khá nhằm mua các vật dụng hỗ trợ luyện tập.

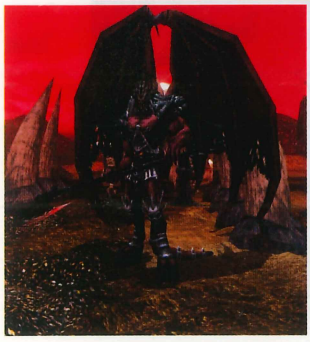


Seven Kingdoms: Conquest

Thể loại: chưa có thông tin | **Phát triển:** Infinite Interactive | **Phát hành:** Jowood | **Ngày phát hành:** 11/03/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Bạn sẽ chọn chủng tộc nào, người hay quỷ, để tham gia vào cuộc chiến kéo dài hơn 6.000 năm diễn ra trên Trái đất khởi đầu tại Ai Cập cổ đại vào năm 3000 trước Công nguyên và kết thúc trong tương lai. Mỗi chủng tộc sẽ có 7 đế chế hoàn toàn khác nhau để người chơi chinh phục.

Với nhiều tính năng mới xuất hiện trong thể loại game chiến thuật, Seven Kingdoms: Conquest chắc chắn sẽ đem lại nhiều bất ngờ cho mọi đối tượng người chơi yêu thích thể loại này, dù là game thủ chuyên nghiệp hay chỉ là anh lính tò te. Đặc biệt, chế độ chơi LAN hay Internet đều hỗ trợ đến 8 người chơi cùng lúc.



Space Station Tycoon

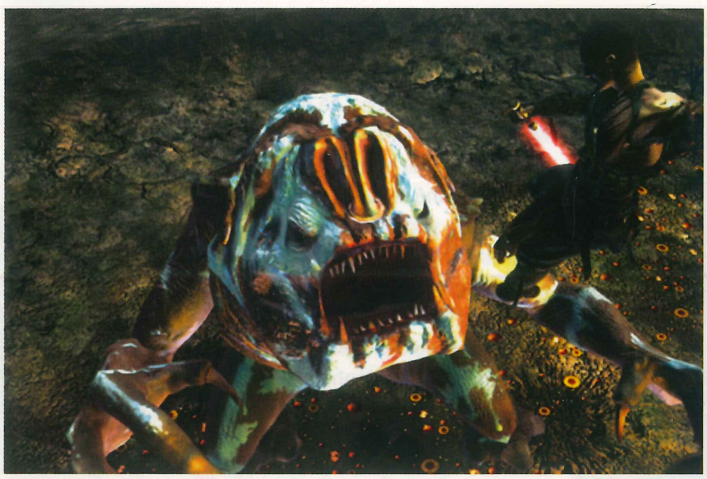
Thể loại: Mô phỏng | **Phát triển:** Wahoo Studios | **Phát hành:** Namco Bandai | **Ngày phát hành:** 18/3/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** Wii

Phiêu lưu cùng Shawn và Tam vào vũ trụ bao la, người chơi sẽ phải ra sức khai thác những cánh đồng thiên thạch, nghiên cứu các loại sao băng... cũng như đối phó trước hàng trăm mối nguy hiểm.

Space Station Tycoon thuộc dòng game đòi hỏi khả năng xử lý thông tin nhanh nhẹn nhưng vẫn pha trộn vài yếu tố vui nhộn. Đôi khi, có những bài toán tưởng chừng như đơn giản nhưng không hề đâu nhé! Người chơi có thể gặp gỡ nhiều nhân vật hữu ích, mua lại nhiều loại trạm không gian để làm nơi trung chuyển, tuy nhiên nhiệm vụ chính vẫn là điều hành các trạm không gian hoạt động hiệu quả để trở thành một tập đoàn mạnh nhất trong vũ trụ.

Star Wars: The Force Unleashed

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Krome Studios | **Phát hành:** Lucas Arts | **Ngày phát hành:** 11/4/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS2, PSP, DS, Xbox 360, PS3, Wii



"Cuộc chiến giữa những vì sao" liên tục gây phấn chấn cho người hâm mộ. Với phiên bản Star Wars: The Force Unleashed sắp ra mắt, người chơi sẽ khám phá thêm nhiều điều mới lạ bởi cốt truyện được nhiều người đánh giá rất cao khi do chính cha đẻ của Star Wars - Georger Lucas đảm nhận.

Ngoài ra, cách chơi cũng mang đến nhiều luồng sinh khí mới khi năng lực siêu nhiên của bạn sẽ được nâng cấp tùy theo thành quả chiến đấu. Người chơi có thể tạo ra những cú liên hoàn về quyền năng như lực đẩy, nắm bắt từ xa và cả sấm chớp. "Hãy chiến đấu như một Jedi thực thụ!", lời quảng cáo này xem ra sẽ khiến nhiều game thủ phải thấp thỏm mong chờ ngày phát hành của Star Wars: The Force Unleashed đây!

Tenchu: Time of the Assassins

Thể loại: Đối kháng | **Phát triển:** K2 | **Phát hành:** SEGA | **Ngày phát hành:** Quý 1/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PSP

Môi trường 3D đẹp mắt cùng nhiều chiêu thức tuyệt hảo chính là những gì game thủ có thể cảm nhận được qua trò chơi Tenchu: Time of the Assassins mới dành cho PSP. Những cuộc chiến không còn quá ư đơn giản như ở những phiên bản trước bởi đối thủ của bạn sẽ ra đòn nhanh như điện cùng với khả năng tàng hình chết người.

Những nhận vật quen thuộc trong dòng game trước đây như Rikimaru, Ayame, Rin và Tesshu cũng sẽ xuất hiện trở lại mạnh mẽ hơn rất nhiều. Ngoài ra, người chơi có thể luyện công thông qua 50 nhiệm vụ. Game còn cho phép phân tài cao thấp với bạn bè cùng sở thích qua kết nối không dây.

TNA Impact

Thể loại: Đối kháng | **Phát triển:** Midway | **Phát hành:** Midway | **Ngày phát hành:** Quý 2/2008 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS3, PS2, Xbox 360, Wii

Có phần giống với WWE SmackDown! vs. RAW, sàn đấu TNA Impact cho phép người chơi chọn các nhân vật có sẵn cũng như tạo ra nhân vật cho riêng mình. Với số lượng chiêu thức hết sức phong phú và thể hiện không thua gì trên màn ảnh nhỏ, những trận đấu của những chàng khổng lồ Kurt Angle, Jeff Jarerett, Rhino... sẽ mang đến cho người chơi nhiều phen "ngây ngất".

Với chế độ "Become a legend", người chơi sẽ tạo cho mình một huyền thoại sống, khi tham gia vào các trận đấu khó khăn nhất trên thế giới. Nếu thích, bạn có thể tùy biến nhân vật theo ý thích, tự chỉnh sửa những chi tiết như từ mắt, mũi cho đến quần áo và cả chiêu thức. Hơn nữa, game còn cung cấp chế độ chơi mạng, phù hợp những ai muốn chứng tỏ tài năng.

Em dùng máy tính xách tay (MTXT) Sony N395. Khi chơi Titan Quest thì xuất hiện lỗi "Couldn't initialize graphics engine"? *(boichuotne@yahoo.com)*

Thông báo lỗi này có hai nguyên nhân: trình điều khiển cho card đồ hoạ quá cũ hay card đồ hoạ của bạn không đáp ứng yêu cầu cấu hình của trò chơi. Cấu hình tối thiểu (xem TGG 04/2007, tr. 17; ID: G0704_17) đối với game này về card đồ hoạ phải là GeForce3 64MB, trong khi đó MTXT Sony Vaio VGN-N395 chỉ dùng chipset Intel 945GM Express.

Vấn đề này đã được hãng phát hành THQ hướng dẫn khá chi tiết, bạn vui lòng tham khảo tại: *http://support.thq.com/system/selfservice.controller?CMD=VIEW_ARTICLE&ARTICLE_ID=1226.*

Tôi rất thích chơi game, nhưng nếu để chơi được tất cả các loại game cấu hình hơi nặng một chút trên MTXT thì mong TGG hãy tư vấn cho tôi loại MTXT nào có thể đáp ứng nhu cầu này. *(viethaivnpt@gmail.com)*

Khi chọn MTXT để chơi game, tất cả các linh kiện đều có mức độ ảnh hưởng nhất định đến việc chơi game, nhưng loại linh kiện có sức tác động lớn nhất mà bạn cần quan tâm là card đồ họa. Lưu ý là tùy thuộc vào nhà phát triển mà có thể bạn vẫn chơi được game đó trên MTXT dù card đồ họa của MTXT không được hỗ trợ (như trò chơi Crysis).

Để giúp bạn dễ hình dung, TGG giới thiệu cấu hình cơ bản dòng MTXT chơi game phổ thông Satellite X205-S9800 Gaming Laptop của hãng Toshiba: BXL Intel Core 2 Duo T5500 (1.83GHz, 2MB L2 cache, 667MHz FSB), RAM 512MB DDR3, VGA NVIDIA GeForce 8700M GT, HDD 250GB (5400rpm, Serial-ATA), DVD SuperMulti Drive, màn hình 17" WSXGA LCD (độ phân giải tối ưu: 1680x1050), Intel Wireless WiFi Link 4965AGN (802.11a/g/n). Giá tham khảo: 1499,99USD.

Cài xong game Company of Heroes. Khi vào chơi thì có thông báo lỗi là "Not enough vitual memory to run the game. Your system total paging files must be least 768MB. Please consult the manual that came with your OS". Tôi kiểm tra lại thì thấy đĩa C còn tới 4,30GB. Trước đó tôi đã cài 2 lần thành công, nhưng bây giờ cài lần thứ ba thì báo lỗi như trên mặc dù cả 2 lần trước đều không sao? *(khoi7788@yahoo.com.vn)*

Vấn đề này đã được giải đáp trên TGG số tháng 10/2006. Nếu không thể tra cứu trên TGG, bạn có thể xem phần trả lời trực tuyến tại: http://www.pcworld.com.vn/pcworld/faq.asp?t=faqview&id=1600&cat_id=33&fn=290f030b&m=10&y=2006.

Em hiện đang chơi game Cabal Online Việt Nam, nhân vật đạt đến cấp độ 39. Em dùng @Cash mua pet Garlie, triệu gọi được nhưng không biết cách luyện cấp cho pet. Em muốn nhờ TGG giúp đỡ. *(nguyentruc1240@hcm.fpt.vn)*

Hiện nay, các tính năng của pet trong phiên bản trò chơi Cabal Online do công ty Asiasoft phát hành ở Việt Nam chưa được cập nhật. Vì vậy, bạn chỉ có thể dắt pet đi chơi chứ chưa thể luyện cấp, hay sử dụng các tính năng của pet cho đến khi có thông báo mới của nhà phát hành.

Tôi định mua card đồ họa rời nhưng còn phân vân khi lựa chọn 2 loại ATI RADEON2600XT và NVIDIA Geforce 8600GTS. Cho hỏi Card nào có thể đáp ứng "cơn khát" của các game "sát phần cứng" hiện nay như Call of Duty 4, Crysis? *(doctormen_279@yahoo.com)*. **Tôi định mua 1 card màn hình 8800Ultra, vậy card đó của hãng nào là tốt nhất.** *(bachcongtu1701@yahoo.com)*

Để có thêm thông tin cho sự lựa chọn card đồ họa, bạn nên tham khảo bài viết "Card đồ họa - Vững bước dòng tầm trung và phổ thông" trên tạp chí TGVT sê-ri A tháng 1/2008 *(ID: A0709_60)*.

Riêng với card 8800Ultra, bạn có thể tham khảo 2 bài "Card đồ họa - Tưng bừng GeForce 8" (TGVT sê-ri A tháng 6/2007, *ID: A0706_44*) và "Card đồ họa - Lên đỉnh Radeon HD2900XT" (TGVT sê-ri A tháng 7/2007, *ID: A0707_52*).

Chương trình "Quest & Awards" do AMD và Thế Giới Game phối hợp thực hiện đã kết thúc tốt đẹp. Chúc mừng 06 bạn đã trở thành chủ nhân của những giải thưởng hết sức hấp dẫn và giá trị.

Stt	Họ tên	Giải thưởng	Địa chỉ	Điện thoại	Email
1	Lê Thanh Tùng	Laptop Acer 4520	Số 5, Đường 30/04, P. Xuân Khánh, Quận Ninh Kiều, TP. Cần Thơ	0710. 838799 098 6 454747	tunglt@dongabank.com.vn
2	Trần Đình Lâm	Card đồ hoạ Sapphire 2600XT	Số 11, Ngõ 649, Đường Lĩnh Nam, Quận Hoàng Mai, Hà Nội	04.6441677	luckyfire309@yahoo.com
3	Nguyễn Đức Huy		766/16/22 Đường CMT8, P. 5, Quận Tân Bình, TP.HCM	090 6 783216	060171@student.hoasen.edu.vn
4	Dương Châu Hải		14A/7 Phổ Quang, P. 2, Quận Tân Bình, TP.HCM	090 8 103308	chau_hai71@yahoo.co.uk
5	Nguyễn Hoài Bảo		137/31/5C Phan Anh, Quận Bình Tân, TP.HCM	091 6 250100	bordsupergoat@gmail.com
6	Nguyễn An Hà		Số 66, Ngõ 3, Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội	04.8571945 093 4 311887	

Giải thưởng: giải đặc biệt là 01 Laptop Acer 4520, 05 giải đồng hạng là 05 card đồ hoạ Sapphire 2600XT.

Mời các bạn có tên trong danh sách nhận giải thưởng tại:

TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH
126 Nguyễn Thị Minh Khai, Quận 3, Tp. Hồ Chí Minh
ĐT: (84.8) 9304 324 - **Fax:** (84.8) 9304 338
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Phòng 903, Tầng 9, Tòa nhà HITTC, 185 Giảng Võ, Quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 5121 819 - **Fax:** (84.4) 5121 822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

** Ghi chú: Các bạn ở tỉnh nhận giải thưởng sẽ chịu chi phí gửi bưu điện.*

Đại diện công ty MRD với lá phiếu giải đặc biệt.

Gỡ rối tơ lòng

Kể từ số tạp chí tháng 3/2008, TGVT-Thế Giới Game sẽ trích đăng các câu hỏi và trả lời tư vấn của những trường hợp đáng chú ý nhất đã tham vấn tại trung tâm OIC của VinaGame. Game thủ và phụ huynh nếu cần tư vấn về game cũng có thể gửi thư hay email về cho TGVT-Thế Giới Game. (chúng tôi xin phép giữ "nguyên bản" của các bạn cần tư vấn để phần nào phản ánh thực tế cách thể hiện cảm xúc, trạng thái của các bạn)

SINH VIÊN NĂM 3 NGHIỆN GAME

Em choi Boom nhiu thang nay, va` nhu bi hut hon` vao do! Truoc day em cung choi nhieu G tu VLTK, den Audition, den Boom... Hien tai choi Boom, luc' nao` dau em cung chi muon choi G, hok mun lam bat cu mot viec gi khac. Chi muon con nhan vat minh level that cao that vip... Va` em da noi doi nhieu nguoi, ca ve tien bac va thoi gian. Em hien la sv nam 3, that su rat ghet ban than minh, nhieu lan muon tu bo ma bo khong duoc. Cang ngay cang it noi va quan niem cua em la`... chi can co nhan vat trong Game thi hok con co don, khong muon choi voi bat ky mot nguoi nao khac ngoai doi thuc, hoac co choi nhung chi toan nhung ng choi G hok chac chan va thuc. Em nhieu lan muon tu tu nhung lai so... Ket qua hoc tap sa sut, moi nguoi lan tranh'...va tro thanh nguoi xau la dieu em khong he ao uoc. That su em nhu mot nguoi dang khat nuoc di tren sa mac, va G la mot binh nuoc ao? anh?...em muon duoc tu van^'.

Điều đầu tiên OIC muốn nói với bạn là mong bạn hãy bình tĩnh. Có như vậy thì chương trình mới có thể cùng bạn sẻ chia và tìm ra hướng giải quyết tối ưu cho vấn đề này. Nếu theo những lời bạn kể thì quả thật bạn đã chơi game quá độ. Điều đáng mừng là chính bạn đã nhận ra vấn đề. Đó là một tín hiệu tích cực để chúng ta có thể quyết tâm làm lại từ đầu.

Cuộc sống có muôn vàn khó khăn mà ta phải đối diện vì thế bạn hãy nói ra sự thật với nhà và bạn bè. Bởi lẽ chỉ có tình thân và bạn bè mới có thể giúp bạn quay trở về thế giới thực. Và ý nghĩa quyết định hơn là cần có sự quyết tâm và ý chí của bạn . Nếu mọi người đều muốn giúp bạn nhưng bản thân bạn lại không có quyết tâm thì rất khó. Nếu cần thiết, bạn có thể xin bảo lưu kết quả học để tinh thần bớt căng thẳng. Cuộc sống của mỗi người rất đáng quý. Rất mong bạn có đủ bãn lĩnh để vượt qua khó khăn .Đó cũng là một cách để khẳng định đẳng cấp của mình Chương trình tin là một khi bạn đã cố gắng, bạn sẽ thành công.

QUÂN TỬ PHẢI NHƯỜNG BẠN GÁI?

Con xin chào các cô chú. Con hiện đang là sinh viên của một trường trung học. Con làm quen với game cũng khá lâu. Trên game con có quen một bạn gái, con rất thích bạn này gần đây có một gamer muốn con giới thiệu bạn gái này cho bạn ấy quen (quen thật ở ngoài đời). Con không biết phải làm sao nếu từ chối thì sẽ bị cho là không quân tử nhưng còn giới thiệu thì con lại dối lòng mình vì con cũng thích bạn gái đó. Còn một điều nữa con muốn xin tư vấn đó là mối quan hệ của bố mẹ và con dạo này rất căng thẳng. Bố mẹ luôn có những cấm đoán như không được chơi game nhiều, không nên thức khuya, nào là lo mà học đi... làm cho con phát chán. Mối quan hệ giữa con và bố mẹ hiện nay rất căng thẳng những lần như thế con thường cắt ngang và lên phòng đóng cửa lại để khỏi nghe bố mẹ cằn nhằn. Con phải làm sao để bố mẹ hiểu và không cấm con chơi game nữa! Con rất mong nhận được ý kiến từ cô chú.

Tình cảm không thể nào gượng ép, cũng không thể nhường nhịn và chia sẻ cho bất kì ai được. Nếu bạn đã có tình cảm với người bạn gái trên mạng thì mình cũng nên dũng cảm nói rõ cho bạn gái và gamer kia biết. Chuyện đó không có gì là không quân tử cả, nếu quân tử mà phải nhường bạn gái mà mình thích cho người khác thì không ai còn dám làm quân tử nữa em à! Chúng ta rất quân tử khi dám nhìn thẳng vào vấn đề, dám từ chối những điều mình không thích và cảm thấy không phù hợp.

Những bất đồng về quan điểm của con cái và cha mẹ trong gia đình nào cũng đều có thể xảy ra cả. Vì bố mẹ và chúng ta thuộc hai thế hệ khác nhau, và không hiểu nhau cũng là điều rất thường tình. Đôi khi bố mẹ vì lo lắng cho sức khỏe cũng như thành tích học tập của con cái nên hay thường xuyên nhắc nhở là điều chúng ta có thể hoàn toàn cảm thông với bố mẹ. Bên cạnh đó, em cũng nên xem xét lại cách ứng xử của mình sao cho khéo léo hơn. Sao em không thử ngồi lại cùng trò chuyện với bố mẹ thay vì lẩn tránh. Chính sự lẩn tránh này sẽ khiến mối quan hệ của gia đình căng thẳng hơn vì chẳng ai chịu lắng nghe ai cả. Em muốn bố mẹ hiểu em thì trước tiên em phải mở lòng mình để cố gắng hiểu những tâm tư cũng như nguyện vọng của bố mẹ.

Hãy lắng nghe và tiếp nhận ý kiến bố mẹ một cách chân thành, đồng thời em cũng giải thích để bố mẹ chấp nhận việc em chơi game như là cách để xả stress. Bên cạnh đó, hãy chứng tỏ điều em nói bằng một kết quả học thật tốt cũng như một tinh thần và sức khỏe cường tráng. Em nên soạn một thời khóa biểu cho việc học và việc chơi sao cho hợp lý để tránh không ảnh hưởng đến việc học (thời gian chơi game mỗi ngày chỉ nên giới hạn trong hai tiếng là tốt nhất). Với những cố gắng của em thì bố mẹ sẽ không còn phải thường xuyên nhắc nhở nữa vì bố mẹ hiểu em đã trưởng thành và có thể làm chủ được những hành động của mình.

Trung tâm OIC

Số điện thoại tư vấn nóng: (8)8680456 từ 8g-17g hàng ngày.

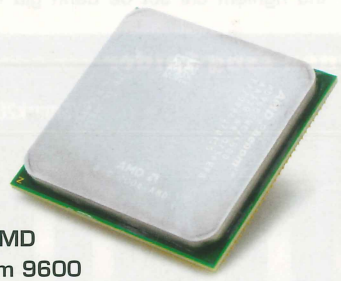
Địa chỉ: TP.HCM (557-559 Sư Vạn Hạnh, P.13, Q.10); Hà Nội (Số 17 Bùi Thị Xuân, Q. Hai Bà Trưng).

Email: *info.oic@vinagame.vn*

Máy tính để bàn
SPIDER - NỀN TẢNG CHO GAME

Nền tảng Spider đã được giới thiệu khá rầm rộ trong thời gian gần đây với sự kết hợp của ba sản phẩm "cây nhà lá vườn" của hãng AMD: bộ xử lý (BXL) AMD Phenom, chipset AMD 7-series và card đồ họa ATI Radeon HD. Để chia sẻ ngay với bạn đọc những cảm nhận ban đầu về "năng lực" của nền tảng Spider, chúng tôi xây dựng một cấu hình thử nghiệm bao gồm BXL AMD Phenom 9600 *(ID: A0801_46)*, card đồ họa Radeon HD 3850 mẫu (sample) vừa nhận được trực tiếp từ ATI và bo mạch chủ Gigabyte GA-MA790FX-DQ6 chipset 790FX *(ID: A0712_56)* (tạm gọi là bộ máy Spider).

Do thời gian quá ngắn, chúng tôi chưa thể thử nghiệm toàn diện bộ máy này mà mới chỉ kịp "thăm dò" khả năng. Bước đầu, bộ máy Spider được đem thử nghiệm với một trong những game "khủng" nhất của năm 2007 là Crysis. Với kết quả đạt được là 43fps khi "đối chọi" với một game "nặng nề" như Crysis, bộ máy Spider đủ sức làm cho các "thượng đế" đam mê game phải "thán phục". Khi "chiến đấu" với game Crysis tại độ phân giải 1280x1024, các game thủ có thể thoải mái thực thi các nhiệm vụ trong game mà không phải đôi lúc chịu đựng tình trạng game bị đứng hay bị giật hình, một trong những vấn đề đôi khi xảy ra trong quá trình chơi trên các hệ thống khác. Lúc này, game thủ sẽ cảm nhận rõ nhất những hình ảnh đồ họa rất "mượt mà" cùng tốc độ xử lý game khá ấn tượng mà bộ máy Spider cung cấp.

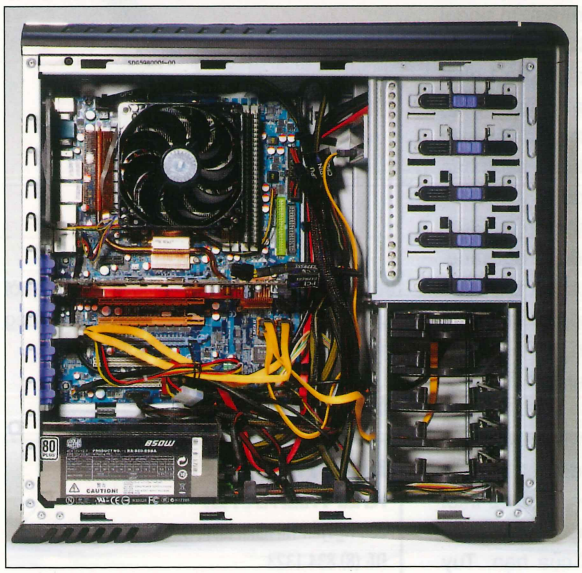


CPU AMD Phenom 9600

Một số thử nghiệm khác của bộ máy Spider nhìn chung khá tốt: với công cụ PCMark Vantage điểm số trong từng phép thử thành phần đều vượt mức 3.000 điểm, riêng Gaming qua được cột mốc 4.000 *(xem biểu đồ)*; công cụ SYSmark 2007 Preview (chuyên về các ứng dụng văn phòng, đa phương tiện, 3D) cũng cho kết quả đến 115 điểm.

Thùng máy CM 690 của Cooler Master *(ID: A0712_76)* được chọn làm "lá chắn" lý tưởng cho toàn bộ các thiết bị của hệ thống, với hình dáng khá sang trọng lấy màu đen làm chủ đạo, cùng thiết kế tiện lợi giúp người dùng tháo lắp thiết bị nhanh chóng, không cần thao tác nhiều với ốc vít. Ngoài ra, hai quạt tản nhiệt cũng được đặt bên hông và phía sau thùng máy nhằm tạo sự mát mẻ cho hệ thống khi hoạt động. Một bộ nguồn của Cooler Master với công suất 850W được đặt trong thùng máy nhằm đảm bảo điện năng cần thiết cho hoạt động của toàn bộ hệ thống trong thời gian dài.

Quạt tản nhiệt Cooler Master dành riêng cho BXL khá đồ sộ, cùng với hệ thống tản nhiệt vốn là sự kết hợp của hai công nghệ chính hãng Gigabyte Silent Pipe và



ATI Radeon HD 3850 là bộ xử lý đồ họa được sản xuất bằng công nghệ 55nm hỗ trợ DirectX 10.1, Shader Mode 4.1 và PCI Express 2.0 nhằm nâng cao chất lượng hình ảnh (tham khảo hiệu năng trong bài "Thẳng tiến PCI Express 2.0", *ID: A0802_34*).

BXL AMD Phenom 9600 là một trong những BXL bốn nhân đầu tiên của hãng AMD. BXL với mức xung nhịp 2,3 GHz cùng các công nghệ kỹ thuật mới được tích hợp bao gồm: HyperTransport 3.0, Cool 'n' Quiet 2.0, Dual Dynamic Power Management ... giúp nâng cao khả năng xử lý đồng thời tiết kiệm lượng điện năng tiêu thụ của BXL khi hoạt động.

Chipset AMD 790FX, một trong những chipset mới nhất mà hãng AMD vừa tung ra, hỗ trợ giao tiếp PCI Express 2.0, công nghệ HyperTransport 3.0, ATI CrossFireX chạy 4 card đồ họa, AMD OverDrive đồng thời kèm theo khả năng quản lý và tiết kiệm năng lượng tiêu thụ.

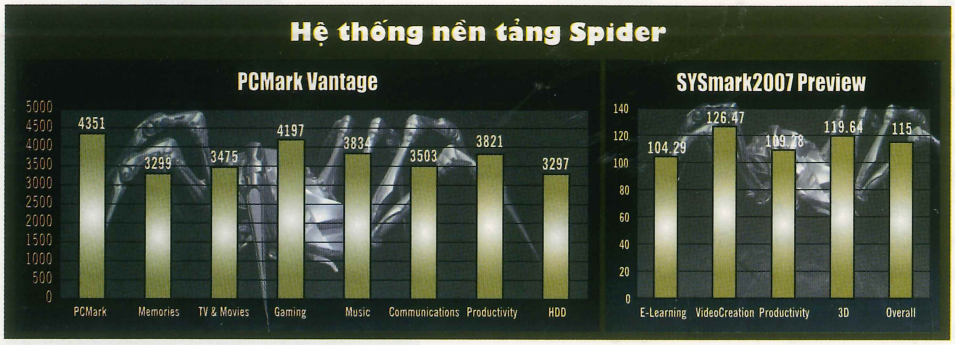
Tham khảo thông tin tại website chính thức của AMD: www.amd.com

Crazy Cool trên BMC GA-MA790FX-DQ6 có tác dụng giữ cho BXL AMD Phenom 9600 và các thành phần lân cận luôn "mát" và đặc biệt không gây ồn ào. Tuy nhiên, vì quạt tản nhiệt của BXL quá lớn nên chiếm nhiều không gian bên trong thùng máy, gây khó khăn cho việc thao tác.

Với cấu hình khá mạnh mẽ, hệ thống được xây dựng dựa trên nền tảng Spider của hãng AMD có hiệu năng đạt ở mức khá cùng với sự ổn định cao trong quá trình hoạt động lâu dài (điểm số SYSmark 2007 Preview và PCMark Vantage khá tương đồng qua các lần chạy). Đặc biệt, hệ thống đã bước đầu cho thấy khả năng "trị" các game "nặng", có yêu cầu cao về khả năng xử lý và đồ họa, một trong những yếu tố quan trọng nhất để hấp dẫn các game thủ hiện nay. Hẹn các bạn quan tâm về những thử nghiệm chi tiết để đánh giá hết khả năng của nền tảng Spider trong số tới.

Cấu hình hệ thống: Thùng máy CM 690, bộ nguồn Cooler Master 850W, BXL AMD Phenom 9600, 2 x 1GB DDR2 Corsair 1066MHz dual channel, card đồ họa ATI Radeon HD 3850 mẫu, đĩa cứng WDC 500GB.

DOÃN MẪN



Liên hệ

BXL: Silicom
05 Quốc Tử Giám, Q.Đống Đa, Hà Nội,
ĐT: (4) 732 3232
190 Hải Phòng, Q.Thanh Khê, Đà Nẵng,
ĐT: (5113) 750 300
Lầu 9, Zen Plaza, 54-56 Nguyễn Trãi, Q.1, TP.HCM, ĐT: (8) 925 7625

BMC, VGA: Viễn Sơn
162B Bùi Thị Xuân, Q.1, TP.HCM,
ĐT: (8) 832 6085

Thùng máy, tản nhiệt, nguồn: An Phú
121 Lê Thị Riêng, Q.1 , TP.HCM,
ĐT: (8) 925 0719

"CẮM HOA" THỜI SỐ

LaCie, một tên tuổi vẫn còn "lạ lẫm" với người dùng Việt Nam nhưng đã dần chứng tỏ được "đẳng cấp" của mình qua các sản phẩm rất ấn tượng bởi thiết kế hiện đại, tinh tế, sang trọng và cả những thiết kế "không đụng hàng" như USB & FireWire Hub *(http://www.lacie.com/us/products/range.htm?id=10057)* mang dáng vẻ của lọ hoa thời "số". Với vô số thiết bị ngoại vi, "đồ chơi" thời số thì game thủ hoàn toàn có thể trang bị cho mình "vũ khí" khá độc này.

USB & FireWire Hub (gọi tắt là Hub) được thiết kế bởi Ora-Ïto *(www.ora-ito.com)*, hình cầu, sử dụng tông trắng tươi trẻ, nhẹ nhàng. Bề ngoài phủ lớp nhựa bóng polycarbonate tăng khả năng chịu va đập. Các sợi cáp dữ liệu cũng được bọc thép mềm (vỏ ngoài cùng bằng nhựa trắng) có khả năng định hình dễ dàng và không bị gãy, đứt. Tùy vào kỹ năng "cắm hoa", bạn sẽ có dịp thể hiện cá tính với lọ hoa xinh xắn trên bàn làm việc hoặc "gây sốc" bằng kiểu tóc của nàng Medusa "xinh đẹp". Ngoài ra, LaCier còn cung cấp các cánh hoa giấy nhiều màu sắc để "lọ hoa" thêm phần rực rỡ.

Hub hỗ trợ 8 ngõ giao tiếp có khả năng plug & play (cắm và chạy) và hot swap (thay nóng) gồm: 5 cổng USB 2.0, tốc độ 480Mb/s (trong đó 1 dùng để kết nối "lọ hoa" với máy tính) và 3 ngõ FireWire (IEEE 1394a) tốc độ 400Mb/s (1 cũng để kết nối với máy tính). Trường hợp bo mạch chủ không hỗ trợ giao tiếp FireWire, các ngõ này trên Hub sẽ không có tác dụng.

Chuẩn USB cho phép các thiết bị kết nối lấy nguồn trực tiếp từ cổng USB (tối đa 500mA, 5V). Nếu kết nối Hub với nhiều thiết bị ngoại vi không có nguồn cấp riêng như ổ cứng, chuột, bàn phím USB, máy ảnh số... bạn phải cấp thêm nguồn ngoài bằng adaptor (nguồn DC 12V) đi kèm để tránh quá tải. Ngoài ra, Hub còn có 1 quạt USB (cánh bằng mút mềm, màu trắng) giúp bạn thư giãn trong những giờ làm việc căng thẳng và 1 đèn LED đủ soi sáng bàn phím khi bạn làm việc ban đêm.

Khi kết nối một thiết bị nào đó với Hub, đèn LED tương ứng tại vị trí đó sẽ bật sáng. Có tất cả 8 đèn LED màu sắc khác nhau là trắng, tím, xanh, đỏ, vàng, cam, xanh dương và hồng được bố trí gần "đường xích đạo" của quả cầu trông khá đẹp mắt khi hoạt động.

Ngoài chức năng là một thiết bị mở rộng cổng USB, FireWire để kết nối các thiết bị ngoại vi với máy tính, Hub có thiết kế trang nhã, sang trọng sẽ góp phần tô điểm không gian làm việc của bạn. Tuy

nhiên, Hub sẽ tiện dụng hơn cho người dùng nếu được thiết kế sẵn 1 chân đế vững chắc (thay vì tròn trịa như hình cầu).

Giá: 82USD. Bảo hành: 1 năm.

ĐÔNG QUÂN

Liên hệ

Khải Thiên (KTC)
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3, TP.HCM
ĐT: (8) 834 1323

AMD RS 780

Cuộc cách mạng đồ họa tích hợp

Lê Duy *- Đại diện AMD Việt Nam*

Vào tháng 1 năm 2007 AMD/ATI đã rất thành công khi cho ra mắt đồ họa tích hợp dựa trên nền tảng DX 9, chipset RS690. Chipset này có một hiệu suất rất tốt và đã chiếm vị trí dẫn đầu trong các chipset đồ họa tích hợp so với các chipset Intel hay ngay cả dòng chipset NVIDIA MCP68 lúc bấy giờ.

Trong năm 2008, một lần nữa lịch sử lại lặp lại với việc giới thiệu thành công chipset AMD RS780 hay AMD 780G tại Trung Quốc vào ngày 23 tháng 1 (các nước khác trong đó có Việt Nam sẽ được giới thiệu chipset này trong tháng 3)

Ở thời điểm hiện tại, chúng ta có thể thấy rằng AMD 780G thật sự là một chipset với những đặc tính tuyệt vời và hiệu năng cải tiến rõ rệt so với RS690 (AMD 690).

Đầu tiên, đây là chipset hỗ trợ DX 10, chạy với xung đồng hồ rất cao. Thứ hai, nó hỗ trợ công nghệ tiên tiến Hybrid Crossfire cho phép người dùng có thể tăng tốc khả năng đồ họa, đạt được tốc độ xử lí tốt nhất chỉ bằng cách sử dụng thêm 1 card đồ họa rẻ tiền khác như dòng AMD Radeon 3400 series chẳng hạn, kết hợp với card đồ họa tích hợp 780G có sẵn, công nghệ Hybrid Crossfire sẽ kết hợp sức mạnh của cả 2 card này và tạo nên một card đồ họa có sức mạnh lớn hơn nhiều lần, điều mà trước đây chỉ có thể thực hiện với kỹ thuật Crossfire hay SLI trên 2 card đồ họa rời giống nhau. Một đặc điểm thú vị khác là 780G cho phép cả tính năng sideboard memory với bộ nhớ đồ họa GDDR ngay trên board mạch chủ, rất giống với cấu trúc của card đồ họa PCI-Express. Với mainboard J&W 780G sử dụng Sideport memory chip - Qimonda 64M DDR2 2.5ns (400MHz), khi kích hoạt bộ nhớ đồ họa này thì hiệu năng card đồ họa tích hợp sẽ rất cao không thua gì card PCI-Express gắn ngoài.

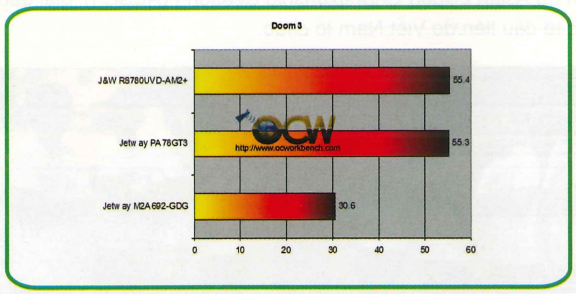
Chipset RS780 hỗ trợ socket AMD AM2(940) và AM2+ với đầy đủ các công nghệ như Cool&Quiet 2.0 hay HyperTransport 3.0 với băng thông lên đến 5.2GT/s. Đồ họa tích hợp của chipset này là ATI Radeon 3200 hỗ trợ Direct X 10 với bộ xử lí đồ hoạ Shader Model 4.0 được chứng nhận để hỗ trợ đầy đủ Windows Vista và đồ họa Aero Display. Chipset 780 hỗ trợ rất nhiều các cổng để xuất ra nhiều màn hình như là : D-SUB+ DVI-D + HDMI, ngoài ra nó còn hỗ trợ chơi những định dạng phân giải cao HD content với các kỹ thuật mã hóa H.264, VC1, MPEG2 sử dụng kiến trúc UVD. Một số tính năng nổi bật khác của RS780 nữa là : AVIVO và AMD Hybrid CrossFire Technology cho chất lượng hình ảnh trong sáng chân thật và tăng tốc đồ họa hệ thống.

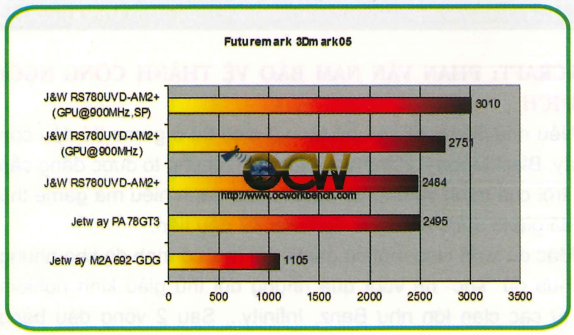
Một số thử nghiệm của trang web danh tiếng OCWorkBench so với AMD 690G cho thấy AMD 780G vượt trội với hiệu suất hơn đến 2,61 lần so với IGP dẫn đầu hiện nay là 690G. Với chức năng Sideboard người dùng còn có thể ép xung cho card đồ họa tích hợp này cho hiệu năng cao hơn nữa.

Với tính năng giải mã HD content đầy sức mạnh khi xem HD DVD với film The Bourne Supremacy hệ thống sử dụng chipset 780G chỉ sử dụng có 15% CPU ,rất ít so với các chipset khác, làm giảm tải cho CPU để CPU có thể thực hiện được nhiều việc khác và tiết kiệm năng lượng hiệu quả.

Tuy driver cho tính năng Hybrid Crossfire chưa được công bố chính thức, tuy nhiên theo 1 số thử nghiệm thì chỉ cần kết hợp thêm 1 card đồ họa rẻ tiền Radeon 3400 series với giá khoảng từ 30 $ đến 50 $ nữa khi kích hoạt hybrid Crossfire bạn sẽ có một hệ thống có khả năng xử lí gấp 2 đến 3 lần các card đồ họa thông thường có giá dưới 80$. Chipset AMD RS780 được sản xuất trên công nghệ 55nm tiêu tốn năng lượng rất thấp so với các chipset tương đương. Vì thế bạn có thể yên tâm đến vấn đề tiết kiệm năng lượng hiệu quả với mainboard có chipset này.

Với sự ra đời của chipset RS780 mang tính cách mạng này cùng công nghệ hybrid Crossfire sáng tạo, bạn đã có thể hoàn toàn yên tâm đến việc không phải bỏ ra 1 khoản tiền lớn để mua sắm thêm 1 card đồ họa rời để thỏa mãn thú vui chơi game hay xem HD video chất lượng cao nữa. Thay vào đó bạn đã có một mainboard với những tính năng tiên tiến nhất, với sức mạnh không những không hề thua kém mà còn có thể vượt trội so với những card đồ họa thông thường dưới 100$. Bạn có thể thỏa sức đắm mình trong thế giới ảo Game online, hoàn toàn có thể thử thách trong các cuộc đấu súng trong Counter Strike : Source, hay phiêu lưu theo những bước chân của chàng hiệp sĩ trong Oblivion, đụng độ quái vật trong Doom 3... Ngoài ra với chức năng UVD tiên tiến bạn có thể xem các nội dung phân giải cao với chất lượng hình ảnh tuyệt vời . Tuy chưa được chính thức công bố ở thị trường Việt Nam tuy nhiên giá tham khảo đối với các mainboard mang chipset này vào khoảng 70$ đến 90$, một mức giá hoàn toàn có thể chấp nhận được với người tiêu dùng Việt Nam. Vậy tại sao bạn lại không chuẩn bị đón nhận cuộc cách mạng mới này ngay hôm nay ?





ESVN Ladder Season Winter 2007

Khép lại ELS Winter 2007

Trải qua hơn 1 tháng thi đấu, giải ELS Winter 2007 gồm 2 bộ môn Starcraft và Warcraft đã kết thúc vào ngày 27/01 vừa qua với chủ nhân của các danh hiệu vô địch.

STARCRAFT: "HIỆN TƯỢNG" NGUYỄN MAI TRUNG

proA.NextTime – Nguyễn Mai Trung thực sự đã trở thành hiện tượng của giải khi vượt qua nhiều game thủ rất mạnh để lần đầu tiên giành ngôi vô địch. Ở 2 vòng đấu bảng, Mai Trung thi đấu chưa có gì nổi bật vì gặp chủ yếu là các đối thủ dưới tầm. Tới vòng loại trực tiếp và vòng đấu Double Elimination, tài năng của game thủ này mới thực sự bùng nổ.

"Phát súng" đầu tiên của Trung là chiến thắng đội trưởng của chính anh ở proArmy Gaming: proA.SirTY – Lưu Vũ Hà Trung, game thủ từng giành ngôi á quân ELS Summer Intel Cup 2007. Ngay sau đó, anh tiếp tục vượt qua game thủ Zerg số một Việt Nam hiện nay là Q9.AutumnWind – Nguyễn Minh Tuệ ở lượt đấu đầu tiên của vòng Double.

Với tâm lý hưng phấn, anh xuất sắc vượt qua một game thủ rất mạnh khác là proA.ThuocLao – Lê Thanh Hà, nhà đương kim vô địch WCG Việt Nam 2007. Và đỉnh điểm của sự bùng nổ là một lần nữa chiến thắng thuyết phục trước Tuệ ở trận chung kết.

ELS Winter 2007 là cuộc tranh chấp chủ yếu giữa 3 clan lớn: proArmy Gaming, Q9 và SCVN. Với sự luyện tập tốt và có kỉ luật, thành viên các clan này tiếp tục chứng tỏ họ là những game thủ tốt nhất Việt Nam hiện nay.

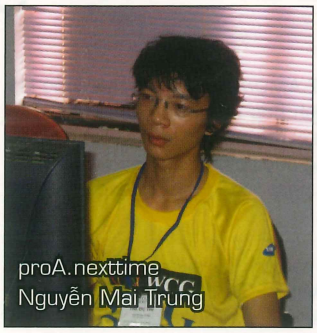
Giành 3 vị trí cao nhất, các game thủ proA.NextTime – Nguyễn Mai Trung, Q9.AutumnWind – Nguyễn Minh Tuệ và proA.ThuocLao – Lê Thanh Hà sẽ được chọn làm đại diện của Việt Nam tham dự Asian eSport Championship Season I (AESC I), giải đấu quốc tế đầu tiên do Việt Nam tổ chức.

Đội Starcraft của proArmy Gaming vẫn tiếp tục thành công

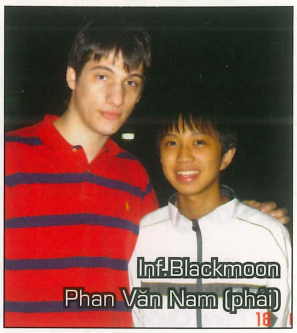
WARCRAFT: PHAN VĂN NAM BẢO VỆ THÀNH CÔNG NGÔI VÔ ĐỊCH

Nếu như Starcraft có nhà tân vô địch thì ở game thi đấu còn lại này, BlackMoon – Phan Văn Nam vẫn chứng tỏ được đẳng cấp vượt trội của mình và bảo vệ thành công danh hiệu mà game thủ này đã giành được ở kì ELS Summer 07 đầu tiên.

Mặc dù xuất hiện một số game thủ mới có trình độ khá nhưng họ chưa đủ "sức" để vượt qua những đối thủ giàu kinh nghiệm đến từ các clan lớn như Benz, Infinity... Sau 2 vòng đấu bảng và hàng loạt trận đấu loại trực tiếp, những game thủ còn trụ lại đều là những tên tuổi đã thành danh như Inf.Oac – Lê Hải, Inf.BlackMoon, Silverwings – Khương Danh Hiển, Rekka – Lê Trường Sơn, Dark – Tô Hồng Phúc... và khá trùng hợp khi lọt vào bán kết có 2 game thủ Human của Hà Nội (Oac, BlackMoon) và 2 game thủ Night Elf thành phố Hồ Chí Minh (Rekka, Dark).



proA.nexttime
Nguyễn Mai Trung



Inf.Blackmoon
Phan Văn Nam (phải)

Trong 2 trận bán kết, phần thắng đều nghiêng về phía các game thủ Human, Lê Hải hạ Hồng Phúc còn Văn Nam đánh bại Trường Sơn. Nhờ đó, 2 game thủ cùng thuộc clan Infinity, cùng chơi Human bước vào trận đấu chung kết.

Xét về thực lực cũng như thành tích, Văn Nam vượt trội hơn hẳn Lê Hải và không có bất ngờ nào xảy ra khi game thủ mới 17 tuổi này bảo vệ thành công ngôi vô địch khi chiến thắng với tỉ số 3-1. Ở trận đấu còn lại, Sơn thắng Phúc để giành vị trí thứ 3.

Duy trì được sự ổn định và phong độ cao, Inf.BlackMoon – Phan Văn Nam vẫn cho thấy mình là game thủ Warcraft mạnh nhất Việt Nam hiện nay, nhất là sau khi những "cao thủ" như Seta – Lê Quốc Dũng, Sweet – Trịnh Quốc Việt... đều đã nghỉ thi đấu.

Thứ hạng	Starcraft	Warcraft
Giải nhất	proA.Nexttime - Nguyễn Mai Trung	Inf.Blackmoon - Phan Văn Nam
Giải nhì	Q9.AutumnWind - Nguyễn Minh Tuệ	Inf.Oac - Lê Hải
Giải ba	proA.Thuoclao -Lê Thanh Hà	Rekka - Lê Trường Sơn

ELS WINTER 2007: NỀN MÓNG VỮNG CHẮC CHO NHỮNG GIẢI ĐẤU ONLINE

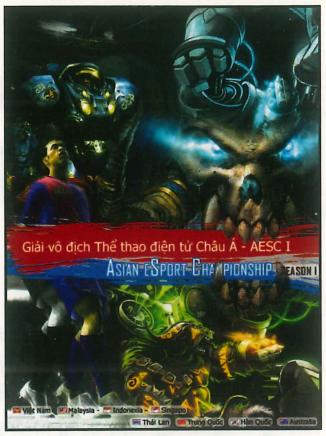
Qua giải đấu này, các game thủ đã dần làm quen với hình thức thi đấu, báo cáo và xác nhận kết quả online. Đây là hình thức thi đấu phổ biến trên thế giới và sẽ là một xu hướng chính trong hầu hết các giải đấu Online tại Việt Nam. Hình thức thi đấu này đòi hỏi sự trung thực, chuyên nghiệp từ các game thủ, đó là một yếu tố rất quan trọng để có một nền Thể thao điện tử chuyên nghiệp phát triển.

Giải đấu cũng giúp BTC rút ra nhiều kinh nghiệm để tổ chức các giải sau tốt hơn. Bên cạnh đó là duy trì một sân chơi thường xuyên cho các game thủ, không bị ảnh hưởng nhiều bởi các yếu tố như vùng miền, thời gian...

Xin được chúc mừng các game thủ đã chiến thắng tại ELS Winter 2007 cũng như các game thủ đã tích cực tham gia. Sự thành công của ELS Winter 2007 hứa hẹn sẽ đem tới một mùa thi đấu sôi động hơn, chất lượng hơn trong năm 2008 này.

ĐĂNG THỊNH

Khởi động giải vô địch
Thể thao điện tử Châu Á



Giải vô địch Thể Thao Điện Tử châu Á lần thứ 1 (Asian eSport Championship Season I - AESC I) là giải đấu quốc tế tầm cỡ châu lục được ESVN phối hợp cùng các đơn vị trong nước và nước ngoài tổ chức. Đây là sự kiện Online lớn, qui tụ các game thủ đến từ nhiều quốc gia, nhiều nền văn hoá khác nhau cùng tranh tài để đạt danh hiệu game thủ eSport hàng đầu châu Á. Đáng chú ý, đây chính là giải đấu tầm châu lục đầu tiên do chính Việt Nam tổ chức và là cơ hội lớn để quảng bá sự lớn mạnh, phát triển của nền thể thao điện tử Việt Nam với cộng đồng thế giới.

Không chỉ đơn thuần là sự kiện thi đấu quốc tế, mục đích lớn hơn của AESC là tạo điều kiện giao lưu, xây dựng mối quan hệ thân thiết hơn nữa giữa các game thủ trong khu vực Đông Nam Á nói riêng và châu Á nói chung. Theo dự kiến, AESC sẽ quy tụ nhiều game thủ tài năng được mời đến từ các quốc gia có nền thể thao điện tử phát triển mạnh như Hàn Quốc, Trung Quốc, Australia, Malaysia, Singapore, Thái Lan,...

Các game thi đấu chính thức tại AESC I gồm: Fifa 2008, Starcraft Broodwar, và DotA Allstars. Đây đều là những game phát triển mạnh ở Việt Nam cũng như các nước trong khu vực và đảm bảo về điều kiện thi đấu.

Các game thủ Việt Nam tham dự AESC sẽ là những đại diện xuất sắc nhất và đều phải trải qua những vòng đấu loại để góp mặt trong đội tuyển quốc gia Việt Nam. Đối với bộ môn Starcraft, thử thách đó chính là giải đấu ELS Winter 2007, những game thủ đứng đầu giải đấu này sẽ là đại diện của Việt Nam tham dự AESC. Ở bộ môn DotA, vô địch và á quân của VESC 07 là StarsBoba và NetViet sẽ được mời tham dự. Đây là 2 đội DotA mạnh nhất Việt Nam hiện nay và có nhiều kinh nghiệm trên đấu trường quốc tế. Riêng với Fifa, một cộng đồng với đông đảo game thủ thường xuyên thi đấu online, giải đấu loại sẽ được tổ chức để chọn ra những game thủ có phong độ tốt nhất ở thời điểm hiện tại, chính vì vậy mà tính cạnh tranh sẽ rất cao.

Thể thức thi đấu giải AESC I gồm có vòng đấu bảng, vòng đấu Play-Off và vòng đấu loại trực tiếp Double Elimination. Luật lệ và quy cách thi đấu ở mỗi bộ môn sẽ được BTC đưa ra sao cho phù hợp với luật thi đấu chung của thế giới.

Thời gian dự kiến diễn ra AESC I sẽ là trong tháng 3/2008. Các trận đấu sẽ được tổ chức thi đấu trên GG-Client với đối với các bộ môn Starcraft, DotA và EA Server với bộ môn Fifa.

ESVN

Vietnam eSport Awards 2007
Giải thưởng sáng giá của thể thao điện tử Việt Nam

Vietnam eSport Awards 2007 - Giải thưởng Thể Thao Điện Tử Việt Nam 2007 – nhằm tôn vinh các cá nhân, cộng đồng và tổ chức có thành tích đóng góp tích cực cho sự phát triển của thể thao điện tử Việt Nam trong năm 2007. Đây là lần đầu tiên thể thao điện tử tại Việt Nam có một giải thưởng ghi nhận sự phát triển sau một năm đầy sôi động. Vietnam eSport Awards 2007 có 3 giải thưởng: "Game thủ xuất sắc nhất", "Đội game xuất sắc nhất", "Gương mặt mới xuất sắc nhất". Việc bình chọn do cộng đồng game thủ thực hiện, đã diễn ra trên cổng thông tin điện tử Việt Nam www.esport.vn và kết quả cuối cùng sẽ do BTC mời hội đồng giám khảo gồm những đại diện có uy tín trong cộng đồng thể thao điện tử cùng đánh giá.

Vượt qua nhiều gương mặt xuất sắc như proA.Thuoclao – Lê Thanh Hà, Inf.Blackmoon – Phan Văn Nam hay Seta.Vie – Lê Quốc Dũng, proA.Nexttime – Nguyễn Mai Trung..., 3HI2vn – Tô Trung Hiếu đã giành được 2 danh hiệu "Game thủ xuất sắc nhất" và gương mặt mới xuất sắc nhất. Đây là phần thưởng xứng đáng ghi nhận những nỗ lực của Trung Hiếu khi anh giành được thành tích cao tại 2 giải đấu lớn nhất trong năm là VESC 07 và WCG 07. Trước WCG 07 Việt Nam, mọi người còn không biết Hiếu là ai, nhưng những gì anh làm được tại giải đấu đó đã đưa tên tuổi anh đi vào lịch sử các kỳ WCG Việt Nam khi anh là game thủ tự do đầu tiên, không thuộc team/clan nào giành được vị trí á quân. Không dừng lại ở đó, tại giải vô địch Thể thao điện tử Việt Nam VESC' 07, Hiếu đã khẳng định được tài năng của mình khi bước lên ngôi vô địch. Liên tiếp cho người theo dõi từ bất ngờ này sang bất ngờ khác, I2vn – Tô Trung Hiếu như một làn gió lạ thổi bùng vào làng eSports Việt Nam trong năm 2007.

Trong khi đó, ở danh hiệu "Đội game xuất sắc nhất" là sự cạnh tranh giữa đội DotA StarsBoba và đội Counter Strike 1st.vn. Tuy đội 1st.vn giành được chức vô địch tại VESC 07 cũng như sang Malaysia tham dự giải đấu ACG - Asian Cyber Games, nhưng việc không có cơ hội tham dự sự kiện lớn WCG 2007 (do Counter Strike không được tổ chức tại Việt Nam) đã khiến 1st.vn không thể vượt qua được StarsBoBa trong cuộc bình chọn này khi StarsBoBa giành tới 2 chức vô địch WCG 07 và VESC 07 một cách thuyết phục. Không chỉ dừng lại ở đấu trường trong nước, Star.BoBa đã ghi tên Việt Nam trên bản đồ eSports thế giới khi lần đầu tiên lọt vào vòng 1/16 của MYM Pride #7 và có được suất đặc cách tại giải đấu MYM Pride #8 sau đó. Danh hiệu "Đội game của năm" xứng đáng trao tặng cho StarsBoBa.

Những danh hiệu đã được trao cho game thủ, đội game xứng đáng nhất. Đây như một mốc son đánh dấu cho sự phát triển của thể thao điện tử - eSports Việt Nam trong năm 2007 vừa qua.

ESVN

Thể thao điện tử Việt Nam
Vận động và phát triển

SỰ ỔN ĐỊNH VÀ VỮNG CHẮC

Năm 2006 được đánh giá là năm bùng nổ đầu tiên của thể thao điện tử Việt Nam với việc ra đời các Clan/Gaming theo hướng chuyên nghiệp, cùng những giải đấu lớn nhỏ, từ trong nước đến quốc tế, tuy còn mang hơi hướng tự phát nhưng đã trở thành bàn đạp tốt cho bước phát triển trong năm 2007.

Hội thảo "Thể thao điện tử Việt Nam" lần đầu tiên diễn ra vào ngày 28/08/2007. Đây là cuộc hội thảo lớn về thể thao điện tử tại Việt Nam nhằm đưa ra các khái niệm, định nghĩa và thảo luận, đồng thời phát động – công bố các sự kiện, giải đấu về eSport tại Việt Nam để bắt kịp tốc độ phát triển của Thế giới, xây dựng hệ thống sự kiện chuyên nghiệp, xã hội hoá mô hình thi đấu game theo hướng thể thao.

Các Clan/Gaming tiếp tục duy trì hoạt động theo hướng chuyên nghiệp như 1st-Gaming, ProA Gaming, StarsBoBa, NetViet... đang phát huy hiệu quả, bằng chứng là họ hiện thống trị những giải đấu tại Việt Nam. Với sự hợp tác của các nhà tài trợ và các mạnh thường quân, họ đã có những điều kiện thuận lợi hơn để phát huy được tính chuyên nghiệp và tạo cho mình những hướng đi, cơ hội riêng như 1st.vn tiếp tục thử sức khi tham gia giải đấu quốc tế Asian Cyber Games tại Malaysia, tuy không lọt sâu vào giải nhưng 1st.vn cũng đã để lại những ấn tượng tốt đẹp với bạn bè trong khu vực. Không chỉ gia tăng về số lượng, trình độ của các game thủ cũng đã được nâng cao và đồng đều hơn, những trận đấu trở nên căng thẳng, quyết liệt và thu hút khán giả. Ngoài các bộ môn truyền thống như Counter Strike, Warcraft III, Starcraft, Fifa, PES... đã có thêm những bộ môn mới được đưa vào thi đấu như DotA, Need For Speed, Age of Empires...

PHỔ BIẾN HƠN

Nếu để tìm ra cộng đồng game phát triển mạnh mẽ nhất trong năm 2007 thì không khó để nhận ra, đó là cộng đồng DotA. Tuy chỉ là custom map của Warcraft III nhưng đã hấp dẫn các game thủ tham gia, với rất nhiều giải đấu lớn nhỏ được tổ chức. Hàng loạt các giải đấu lớn nhỏ cũng đã đưa DotA vào thành game thi

đấu chính thức. Hai giải đấu lớn là VESC, WCG đều đưa DotA vào thi chính thức; đội StarsBoBa vô địch WCG Việt Nam tiếp tục tham gia WCG Asian Championship 06 tại Singapore. Các server – sân chơi thi đấu được mở ra và nâng cấp liên tục nhằm đáp ứng số lượng game thủ DotA tham gia luyện tập, thi đấu ngày càng đông đảo. Tại server của ESVN luôn có khoảng 3000 game thủ tại một thời điểm trong khi đó trên GG cũng có số lượng là gần 2000. Tuy còn là game eSport non trẻ nhưng 2007 có thể gọi là "năm vàng" của DotA tại Việt Nam.

Số lượng giải đấu tuy không nhiều như năm 2006, nhưng các giải đấu trong năm 2007 đã có sự đều đặn, được tổ chức thường xuyên và mỗi giải đấu đều tạo được thương hiệu riêng. Hệ thống giải của ESVN là ELS, EGT, Pre – ESPL đã hướng cộng đồng đến sự phát triển chung và đặc biệt là VESC do tạp chí Thế Giới Vi Tính - PC World Việt Nam tổ chức 2 năm liền 2006 - 2007 tạo nên sự đoàn kết và phát triển cho thể thao điện tử Việt Nam. Trong khi đó, các giải đấu cộng đồng như SCVN, Netviet Sunday, FIFA Capital Cup, BKIT... đã tạo cơ hội cho mỗi cộng đồng có sân chơi riêng, phát hiện ra những tài năng mới.

Địa điểm tổ chức thi đấu đã được mở rộng nhằm đáp ứng được sự phát triển, từ việc bó hẹp trong các phòng Game hay các Cyber Game lớn như Netviet, Không Gian Ảo..., tới nay một số giải đấu đã được tổ chức tại các trung tâm thể thao giải trí quy mô như nhà thi đấu Nguyễn Du (VESC 07) hay triển lãm Giảng Võ (WCG 07) và thực sự mang tính xã hội cao.

THÀNH TÍCH TRÊN TRƯỜNG QUỐC TẾ

WCG 2007 là sự kiện quốc tế được cộng đồng game thủ đón chờ nhất vì các game thủ xuất sắc của Việt Nam sẽ được tham gia vòng chung kết thế giới. Nếu như năm 2006, thể thao điện tử Việt Nam có được những thành tích khả quan với vị trí thứ 3 WCG Asian Championship của 3H|TLFF - Trần Đình Luân và UDF|zozz0 - Nguyễn Thế Hoàng Hiệp xuất sắc vượt qua vòng đấu bảng, thì năm 2007 Việt Nam đã không có được những thành tích đáng kể nào tại giải đấu này.

Tại WCG Asian Championship 07, game thủ Fifa Trần Đình Luân không thể đạt thành tích cũ khi thất bại trong trận tranh huy chương đồng trước game thủ Thái Lan. Còn trước đó, cả Seta.VIE – Lê Quốc Dũng – vô địch Warcraft và team DotA - Star.BoBa đều đã bị loại sớm. Vòng chung kết WCG 2007 tại Mỹ cũng là một giải đấu không thành công của đoàn Việt Nam khi rơi vào những bảng đấu có những game thủ hàng đầu thế giới.

Tuy nhiên, chúng ta cũng đã có những thành tích rất đáng ngợi khen ở những giải đấu khu vực hay online quốc tế. ProA.Thuoclao – Lê Thanh Hà lên ngôi sau một trận chung kết toàn Việt Nam tại giải SSL2 (Southeast Asia Starcraft League Season 2) – Giải vô địch Starcraft Đông Nam Á do ESVN tổ chức. Điều này đã khẳng định được trình độ của các game thủ Việt Nam trên đấu trường khu vực ở bộ môn Starcraft. Bên cạnh đó, team DotaAllstars – StarsBoBa

cũng đã thi đấu thật tuyệt vời tại MYM Pride Defending 7 – nơi quy tụ những team DotA mạnh nhất thế giới, đã lọt vào vòng 16 đội mạnh nhất thế giới sau những chiến thắng nghẹt thở.

Không hề kém cạnh, cộng đồng Fifa Việt Nam đã tập hợp được một đội hình FFVN để thi đấu tranh tài tại đấu trường ClanBase Cup của châu Âu. Thất bại đáng tiếc trước NoA - đương kim vô địch châu Âu - do không có được đội hình mạnh nhất và thời gian thi đấu không thuận lợi, FFVN đã ngẩng cao đầu rời cuộc chơi ở vòng 16 đội.

Có thể nói tuy thành tích của thể thao điện tử Việt Nam trong năm vừa qua chưa cao và chưa thể cạnh tranh với các cường quốc trên Thế giới nhưng tại đấu trường khu vực và châu Á, ít nhiều các game thủ Việt Nam đã chứng tỏ được trình độ và sự phát triển không ngừng.

NĂM 2008 CÓ... BÙNG NỔ?

Một tin vui trong những ngày đầu năm 2008 là cổng thông tin Thể Thao Điện Tử Việt Nam - ESVN tại địa chỉ: *www.esport.vn* vừa được cục Báo chí - Bộ Thông Tin và Truyền Thông cấp phép thành lập trang tin điện tử trên Internet số 593/GP-CBC. Đây là cổng thông tin duy nhất về game hay thể thao điện tử tại Việt Nam, được cấp giấy phép cung cấp thông tin trực tuyến và là cơ sở để nội dung về thể thao điện tử đa dạng, chuyên sâu, đặc sắc hơn nữa, khẳng định chất lượng hàng đầu như: Tin tức trong nước và thế giới; Chia sẻ đam mê; Chuyện game thủ, Con đường lên chuyên; Phân tích Replays/ Demo... Chuyên mục Phân tích Replays/ Demo đang được ESVN xây dựng, dự kiến sẽ sớm đưa ra một trang riêng cho chuyên mục này: Replays.esport.vn, đây là nơi cung cấp Demo - Replays mới nhất, hấp dẫn nhất của tất cả các giải đấu eSport tại Việt Nam cũng như thế giới với tốc độ truy cập cao. Điểm khác biệt của ESVN đó chính là sự tương tác với người sử dụng rất cao, người chơi có thể trao đổi những Demo - replays hay của các thể loại eSports thông qua tính năng upload cho người sử dụng, đồng thời bạn có thể tự phân tích, đánh giá, cảm nhận replays/ demos mà bạn đưa lên. Những bài phân tích chuyên sâu của các game thủ hàng đầu tại Việt Nam, những người có chuyên môn sẽ càng làm bạn cảm thấy cái hay của trận đấu, của thể thao điện tử.

HỆ THỐNG GIẢI ĐẤU CHUYÊN NGHIỆP

Trong bối cảnh các giải đấu quốc tế như ESWC 08, WCG 08 không chắc được tổ chức tại Việt Nam thì hệ thống giải đấu của ESVN cùng với đơn vị tổ chức, cộng đồng khác sẽ là nền tảng cho hệ thống giải trong năm nay. Đáng chú ý nhất, ESVN sẽ xây dựng và triển khai mùa giải chuyên nghiệp ESPL lần đầu tiên tại Việt Nam: E-Sports Professional League 2008, một giải thi đấu dành cho các bộ môn đồng đội, kết hợp thể thức thi đấu Online và Onlan theo dạng Leagues tại hai đầu cầu Hà Nội và Tp HCM kéo dài từ 3-4 tháng trong mỗi mùa giải.

Đây sẽ là sự kiện theo hướng chuyên nghiệp đầu tiên, theo mô hình các giải Pro League quốc tế, có giải thưởng lớn cùng sự tham gia mạnh mẽ từ phía các đối tác truyền thông lớn trên cả nước. Việc có hẳn một chương trình truyền hình dành riêng cho ESPL cũng là một mục tiêu mà ESVN đang hướng tới. Những giải đấu như EGT và VESC 08 có quy mô ngày càng rộng và chất lượng cao hơn. Năm nay, ESVN sẽ tổ chức một giải đấu mới: AESC – Asian E-Sports Championship.

Một trong những giải đấu Online quan trọng là ELS - ESVN Ladder Season trên hệ thống thi đấu EOT (E-Sports Online Tournament) sẽ là môi trường lý tưởng để các game thủ cọ xát liên tục và các cộng đồng game nhỏ có giải đấu cho riêng mình để phát triển mạnh mẽ hơn.

ESVN sẽ hỗ trợ cộng đồng E-Sport trong nước phát triển qua các biện pháp như phối hợp tổ chức sự kiện, xây dựng cộng đồng từng nội dung và thành lập quỹ phát triển E-Sport. ESVN cũng sẽ là cầu nối giữa những nhà mạnh thường quân, các nhà tài trợ mong muốn cùng xây dựng và phát triển nền E-Sports Việt Nam.

Nhằm cung cấp các giải pháp chơi E-Sports toàn diện, chất lượng cao và chuyên nghiệp phục vụ cộng đồng game thủ, ESVN hứa hẹn tăng chất lượng các server Warcraft, Starcraft, mở rộng server Counter Strike. Ngoài ra, một số server mới cũng được thiết lập cho các game khác như: Dawn of War, Fifa, Need For Speed, cùng với đó sẽ có đội ngũ Game Master quản lý chặt và tổ chức các hoạt động trên các hệ thống này.

HƯỚNG PHÁT TRIỂN

Thành tích trên đấu trường quốc tế chính là thước đo để đánh giá sự phát triển của một nền thể thao điện tử, là cơ hội để tạo nên tiếng nói và quảng bá hình ảnh của E-Sports Việt Nam. Để làm được điều đó, chúng ta sẽ phải xây dựng được một hệ thống giải đấu hoàn chỉnh kết hợp với phát triển cộng đồng game theo hướng chiến lược, qua đó xây dựng được nền thể thao điện tử trong nước vững mạnh. Nhóm 3 game sẽ được ưu tiên phát triển là Counter Strike, DotA-Allstars và FIFA Soccer. Tuy Counter Strike không thể so sánh được với các nước trong khu vực nhưng năm 2008 được đánh giá sẽ là năm bùng nổ của thể loại FPS. Hai game DotA-Allstars và FIFA Soccer có khả năng đạt thành tích cao nhất không chỉ trong khu vực mà còn trên đấu trường thế giới. Tuy nhiên, không vì thế mà ESVN bỏ quên những nội dung khác còn chưa phát triển tại Việt Nam. World of Warcraft, Dawn of War, GuidWar... sẽ có được hỗ trợ để có thể phát triển mạnh mẽ hơn trong thời gian tới thông qua các giải đấu dành cho các cộng đồng này.

ESVN sẽ mở rộng hợp tác chiến lược bằng việc đưa E-Sports Việt Nam tiếp cận các tổ chức, cộng đồng E-Sports trong nước và Thế giới, phối hợp trao đổi nội dung, tham gia thi đấu và cùng tổ chức sự kiện và tìm kiếm sự ủng hộ, giúp đỡ của đối tác. ESVN cũng từng bước hướng dẫn và định hướng người chơi game E-Sport tại Việt Nam theo hướng chuyên nghiệp bằng việc sử dụng game bản quyền. Để hướng tới mục tiêu xã hội hóa E-Sports tại Việt Nam, Hiệp hội Thể Thao Điện Tử VIệt Nam sẽ được thành lập.

VĂN THÀNH

Từ trò chơi lên màn ảnh

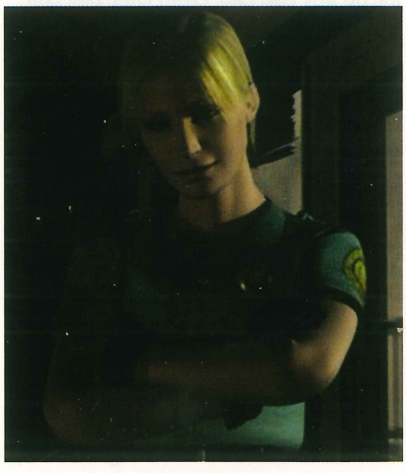
Người ta nói việc chuyển thể từ một trò chơi sang phim không bao giờ là chuyện dễ dàng. Nhất là nếu game thuộc dạng ăn khách thì càng khó khăn gấp bội. Ngoài "ý kiến, ý cò" của giới phê bình điện ảnh vốn đã khắt khe thì phim chuyển thể còn phải chịu "búa rìu dư luận" từ một lực lượng hùng hậu hơn rất nhiều - những người hâm mộ trò chơi được chuyển thể. Vì không muốn "sụp đổ hình tượng", họ sẵn sàng dành thời gian để quan sát, mổ xẻ, so sánh để bắt bẻ những lỗi của bộ phim chuyển thể và với kinh nghiệm chơi game lâu năm (fan mà!) thì công việc này rõ ràng là "nghề" của họ. Chính vì vậy, áp lực đè lên vai nhà sản xuất bộ phim Silent Hill The Movie cũng không hề nhỏ chút nào. Cả bộ phim giống như một canh bạc lớn của nhà sản xuất vì dám "cả gan" đem dòng game kinh dị nổi tiếng để thử tài năng chuyển thể của mình. Bộ phim không đến nỗi tồi nhưng chưa thể gọi là hoàn hảo vì hơi bị "bóp méo" so với game nhưng cũng may, những khuyết điểm đều chấp nhận được. Chúng ta thử xem qua những điểm liên quan giữa các nhân vật trong phim và game.

Alessa

Nhân vật chủ chốt trong toàn bộ xêri, là nguyên nhân chính dẫn đến sự biến chất của Silent Hill từ một thị trấn thanh bình thành "địa ngục trần gian". Trong game, Alessa khá xinh với gương mặt thiên thần và mái tóc ngắn như Mỹ Linh. Bước vào bộ phim chuyển thể năm 2006, khuôn mặt xinh xắn thì không có gì thay đổi nhưng có lẽ dân làng nghĩ Alessa để tóc dài thì xì tin hơn, đồng thời thuê luôn cho cô bé một thợ làm tóc xoăn như... sợi mì trông thật sành điệu.

Cybil Bennett

Nhân vật nữ cảnh sát trong Silent Hill 1 này có thể được xem là hình mẫu một người phụ nữ hiện đại lý tưởng, nét duyên dáng hòa quyện với phong thái mạnh mẽ khi cưỡi chiếc xe môtô cảnh sát phân khối lớn thật ngầu. Đáng tiếc là trong phim thì nữ diễn viên chỉ tái hiện được một trong hai đặc điểm đó của Cybil – sự mạnh mẽ đầy nam tính. Mà cũng hơi khó để tìm ra



chút nữ tính nào trong cái đầu cắt nham nhở và tướng đi sấn sổ như thế kia.

Dahlia Gillespie

Mẹ của Alessa chắc phải khóc thét lên khi thấy mình trong phim đã bị biến tướng thành một "nữ cái bang" rách rưới bẩn thỉu, đầu tóc lại bờm xờm như thế này. Dẫu biết hình ảnh trong game và phim là hình ảnh của hai nhân vật khác nhau (do chuyển thể nên một vài chi tiết trong cốt truyện bị sửa đổi) nhưng một trời một vực thế này thì đúng là hơi bị gai mắt! Hay quần áo cái bang cũng là một trong những yếu tố có khả năng tăng thêm chất kinh dị chăng?

Harry Mason/ Rose da Silva

Đừng ngạc nhiên tại sao lại có hai nhân vật khác tên được đem ra so sánh. Đây là sự khác biệt lớn nhất giữa game và phim. Nhân vật người bố trong Silent Hill 1 đã được thay bằng người mẹ trong phim.

Có lẽ theo đạo diễn thì mẹ thường hy sinh nhiều hơn bố; với lại là phụ nữ thì việc lang thang trong thị trấn ma quái để tìm con cũng trở nên hồi hộp, day dứt hơn.

Lisa Garland

Cô y tá khả ái trong bộ cánh đỏ bắt mắt là một trong những nhân vật gây ấn tượng cho người chơi vì số phận hẩm hiu kiểu "hồng nhan bạc phận" - Vừa bị nghiện, vừa bị nhốt chung với vai trò y tá chăm sóc cho Alessa bị hôn mê. Quả thật là oái ăm, trong phim Lisa ít xuất hiện hơn và cũng kinh dị hơn. Nhà sản xuất không cho khuôn mặt của Lisa lộ diện cũng là vì lý do này.

Quái vật y tá

Nhân vật cực kì quen thuộc với game thủ từ bản đầu cho tới bản cuối. Vì vậy, nếu quái vật này không xuất hiện thì sẽ là thảm họa cho nhà sản xuất phim. Không có khuôn mặt, máu me đầy mình, tay lăm lăm vũ khí nhưng y tá là cơn ác mộng cho game thủ. Còn trong phim, y tá cũng hù bà mẹ chết khiếp khi xuất hiện cả bầy đàn. Có điều phải thừa nhận rằng, nhà sản xuất rất biết chọn diễn viên vào vai quái vật vì chúng có thân mình rất bốc lửa. Chợt nghĩ, nhà sản xuất thay nhân vật ông bố Harry bằng bà mẹ Rose chắc là sợ ông bố sẽ dễ dàng sập bẫy lũ y tá bởi thân hình gợi cảm kia!

Quái vật Piramid Head

Một trong những con trùm rất ấn tượng trong Silent Hill 2. Có thể nhận xét đây là thành công về mặt tạo hình của đạo diễn. Không có gì phê bình về nhân vật này, từ ngoại hình cho đến diễn xuất đều y hệt như nguyên bản. To lớn, hung tàn với vũ khí là thanh đại đao bén ngót dùng để "xử" những linh hồn tội lỗi.

VỸ ĐIỆP

"VAY" Ý TƯỞNG, sinh game HAY

Vay mượn ý tưởng không phải là chuyện hiếm gặp trong đời sống hàng ngày và ở lĩnh vực video game giải trí cũng không ngoại lệ. Tuy nhiên, nhà phát triển muốn dựa trên những ý tưởng có sẵn để làm nên sản phẩm riêng của mình thành công và chất lượng không phải là điều dễ dàng. Những tựa game tiêu biểu dưới đây không chỉ "vay" mà còn rất biết sinh "lời", thậm chí được đánh giá cao hơn cả trò chơi gốc.

10. Diddy Kong Racing

Ý tưởng về những vòng đua vui nhộn với hàng tá vật phẩm và vũ khí có thể thu thập trên đường đua đã được Mario Kart định hình từ phiên bản đầu tiên ra mắt năm 1992. Sau đó 5 năm, Rareware đã mượn tạm ý tưởng của các đồng nghiệp Nintendo để sáng tạo ra một trò chơi mới toàn diện hơn. Với Diddy Kong Racing bạn có thể đua xe kart, đua thuyền và cả máy bay. Ý tưởng thú vị này khiến 800.000 bản của trò chơi được đặt hàng trước khi nó chính thức ra đời. Đây cũng là điều kiện để trò chơi có tên trong sách kỷ lục Guinness với tư cách là trò chơi bán chạy nhất tính đến thời điểm đó.

9. Enemy Territory: Quake Wars

Battlefield 1942 không phải là game hành động nhóm đầu tiên hỗ trợ các phương tiện di chuyển trong game, tuy nhiên sức ảnh hưởng của nó lại lớn nhất. Đây là nền tảng để Activision và Splash Damages tạo nên Enemy Territory: Quake Wars với một vài chi tiết nhỏ được sao y từ Battlefield. Kết quả Quake Wars là sự kết hợp giữa những bản đồ rộng lớn, cơ chế vật lý tốt, cách chơi rất trực quan và dễ hiểu, mà bất kỳ ai cũng có thể chơi được ngay lần đầu tiếp xúc. Tin vui là các game thủ trên console cũng sớm được thưởng thức trò chơi hấp dẫn này trên Xbox 360 và PS3 trong năm nay.

8. Lord of the Rings Online

Rất nhiều người đã lầm tưởng Lord of the Rings Online của Turbine sẽ là đối thủ cạnh tranh trực tiếp của World of Warcraft (WoW) từ Blizzard - một tượng đài trong thể loại game trực tuyến. Tuy nhiên, những game thủ sành sỏi sớm nhận ra đây chỉ là "bản sao" khá tốt của WoW. Dù vậy, không thể phủ nhận sản phẩm của Turbine trội hơn hẳn WoW về chất lượng đồ họa và đặc biệt là cốt truyện bám sát với nội dung của bộ phim cùng tên.

7. Rayman 2 The Great Escape

Mario 64, đã giúp Nintendo thống trị thể loại platform thời bấy giờ (và dư âm còn vang đến tận hôm nay) nhờ quyết định đưa chàng thợ ống nước sang thế giới 3D giàu màu sắc. Nhưng không phải trò chơi nào cũng giành được thành công theo con đường mà Nintendo đã vạch ra, Rayman 2 của Ubisoft lại là một ngoại lệ. Đúng như tên gọi của mình, cuộc đào thoát vĩ đại của người hùng Rayman từ thế giới phẳng 2D qua 3D cũng ngọt ngào và đáng nhớ như người tiền nhiệm Mario.

6. Rock Band

Lại một cuộc đấu tay đôi nữa giữa EA và Activision. Activision đã giành được những thành công vang dội với loạt Guitar Hero, và EA cũng muốn giành được một phần những chiến thắng đó. Thay vì làm lại một game guitar khác, EA đã tạo ra một Rock Band đầy cá tính và sôi động. Giờ đây bạn có thể lập hẳn ban nhạc riêng với nghệ sĩ chơi ghi-ta, đánh trống và ca sĩ chính thay vì chỉ ôm đàn một mình như trước đây. Kết quả thì ai cũng rõ: Rock Band nhận được nhiều lời khen ngợi hơn do tính cộng đồng cao hơn hẳn khi so sánh trực tiếp với Guitar Hero.

5. Saints Row

Ít ai biết được Body Harvest của DMA Design (sau đổi tên là Rockstar North) trên hệ Nintendo 64 mới là nền móng đầu tiên cho các game hành động môi trường mở, chứ không phải Grand Thief Auto III (cũng do chính hãng này đảm nhận). Thế nhưng, chính sự lột xác hoàn hảo của GTA III mới đưa thể loại này trở thành "chuẩn mới" để các nhà phát triển khác học tập và áp dụng trong các sản phẩm của mình. Saints Row của THQ là game có chất lượng cao nhất trong số những game hành động môi trường mở nếu không tính loạt GTA. Không những vậy, nhà phát triển Volition đã cố tạo ra nét riêng khi đưa vào trò chơi hệ thống định vị giống GPS ngoài đời và góc quay bắn súng thứ ba.

4. Uncharted: Drake's Fortune

Uncharted: Drake's Fortune là một tựa game độc quyền xuất sắc trên nền PS3 của Naughty Dog. Với trò chơi này, bạn dễ dàng bắt gặp những nét quen thuộc trong Tomb Raider và Gears of War. Bởi Uncharted có lối chơi bay nhảy và thám hiểm tương tự với Tomb Raider của Eidos, và tích hợp thêm cơ chế ẩn nấp khá quen thuộc của Gears of War. Có thể nói, Uncharted: Drake's Fortune là sự kết hợp hoàn hảo từ nhiều yếu tố khác nhau của nhiều game, đồng thời chứng tỏ Naughty Dog không chỉ thơm danh nhờ những sản phẩm có chất lượng xuất sắc như Crash Bandicoot và Jak trong quá khứ.

3. Skate

Sau nhiều năm thống trị trong làng thể thao X-Games, tên tuổi Tony Hawk của Activision đã có đối thủ, đó chính là Skate của EA. Thay vì copy lại y nguyên công thức của Activision, EA đã thay đổi hoàn toàn cách mà chúng ta chơi game trượt ván trước đây. Kết quả là Skate đã trở thành một trong những game thể thao hay nhất trong năm và có khả năng trở thành vị vua mới của môn thể thao này.

KHUYẾN MÃI ĐẶC BIỆT CHO GAME THỦ

Giảm giá **10%**

cho tất cả các loại thẻ Game online
(Võ lâm truyền kỳ, ECash, @Cash, Gate Card, Dec Card, Shaiya, Audition, OnCash,...)

Thời gian: **25/09/2007** đến **25/3/2008**

Liên hệ: Cty Châu Huỳnh Mai – 197/5 CMT8, p.4, q.3, Tp.HCM
ĐT: (08) 81 81 678. Website: www.sieuthithe.com

CORSAIR™

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

PHIẾU GIẢM GIÁ

+ Giảm giá 5% khi mua RAM TwinX hoặc PSU CORSAIR chính hãng (được phân phối duy nhất bởi Công ty TNHH Khải Thiên) tại các cửa hàng máy tính trên toàn quốc

+ Thông tin liên hệ:
384 Nguyễn Thị Minh Khai, Q3, TP HCM
ĐT: 08. 8341 323 - www.ktc.com.vn
Online Authorized Service Center: http://www.amtech.vn/corsair
+ Thời hạn: Từ ngày 01/01 - 31/12/2008
+ Lưu ý: Phiếu có giá trị cho một lần mua hàng và chỉ chấp nhận phiếu gốc

KINGMAX® Yours forever

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

"QUEST & AWARDS" - TÌM HIỂU VỀ KINGMAX

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính và Công ty Viễn Sơn - Nhà phân phối chính thức của KINGMAX tại VN

70C 0706-011SG

Không cần dán tem

Kính gửi: TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIETNAM
126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP.HCM.

Nhanh tay lên các bạn ơi! Hãy tham gia cuộc thi đố vui có thưởng để nhận về những phần quà cực kỳ hấp dẫn.
Các bạn đừng quên **"ĐIỀN ĐẦY ĐỦ THÔNG TIN VỀ BẠN"**. Phiếu hợp lệ là phiếu điền đầy đủ thông tin. Cắt phiếu và gửi về địa chỉ tòa soạn trước ngày **15 tháng 03 năm 2008**.

10 Giải nhất — USB Kingmax 8G

20 Giải nhì — USB Kingmax 4G

100 Giải đồng hạng — USB Kingmax 2G

THÔNG TIN VỀ BẠN

Họ và tên: .....
Số CMND/thẻ học sinh: .....Cấp ngày: .....
Địa chỉ: .....
Điện thoại: .....
Email: .....
Đơn vị công tác: .....
Bạn là: ☐ Quản lý, điều hành ☐ Kỹ thuật ☐ Kinh doanh
☐ Người dùng văn phòng/gia đình ☐ Sinh viên/học sinh
Khác: .....

Bạn kết nối Internet qua: ☐ ADSL ☐ Quay số
Bạn muốn nhận hàng qui: ☐ Poster ☐ Hướng dẫn game
Sản phẩm bạn muốn làm giải thưởng trong các đợt tới:
☐ Đĩa game gốc ☐ Card đồ hoạ ☐ Bo mạch chủ
☐ CPU ☐ RAM ☐ Máy ảnh số
☐ Điện thoại di động ☐ MP4
Khác: .....

** "Quest & Awards - Làm nhiệm vụ & Săn giải thưởng": là chương trình dành cho tất cả bạn đọc TGG và được tiến hành thường xuyên trong năm 2008*

2. Mortal Kombat

Mortal Kombat đã trở thành một thương hiệu game đối kháng rất nổi tiếng và vẫn tồn tại, phát triển đến tận hôm nay. Mặc dù không copy hoàn toàn từ đồng nghiệp Capcom, nhưng nếu không có sự xuất hiện và thành công vượt bậc của Street Fighter II có lẽ cái tên Mortal Kombat đã không tồn tại.

1. Forza Motosports 2

Forza đã học hỏi khá nhiều từ phong cách của tựa game đua xe rất thành công của Sony là Gran Turismo. Tuy nhiên, nhà phát triển Turn 10 đã đưa vào những tính năng mới mà Sony rất cần tham khảo: cơ chế điều khiển xe rất tuyệt vời, đồ họa đẹp mê ly, có nhiều tính năng để chọn lựa, hỗ trợ chơi mạng tốt. Có thể nói sự ra đời của Forza Motosports đã trở thành một sự cạnh tranh rất lớn đối với Gran Turismo trong thể loại game đua xe.

VỸ ĐIỆP

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ACER ..... Bìa 2
AMD 27, 91
CYBERWORLD 33
FPT 3
HALO 5
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 11
INTECOM – Công Ty Đầu Tư và Phát Triển CNTT 61
INTEL ..... Bìa 3
MIMI 15
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME – Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina 1, 12, 13, 43
XGAME – Cửa hàng Xgame 37

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí** pressrelease@pcworld.com.vn

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**
Tòa soạn: 126 Nguyễn Thị Minh Khai, P.6, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn.* **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn;* **Website:** *www.pcworld.com.vn.*
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 1859-1833.Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 45.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 14.000 đồng.**

KINGMAX *Yours forever*

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

"QUEST & AWARDS" - TÌM HIỂU VỀ KINGMAX

Chương trình được phối hợp thực hiện bởi tạp chí Thế Giới Vi Tính và Công ty Viễn Sơn - Nhà phân phối chính thức của KINGMAX tại VN

1. Nhãn hiệu bộ nhớ hàng đầu hiện nay ?
☐ KINGMAX ☐ LITEON ☐ CHIMEI

2. Sản phẩm mới nhất hiện nay của KINGMAX ?
☐ DDR3 - 1333 ☐ Super Stick 16G ☐ Cả hai sản phẩm trên

3. Cách nhận biết bộ nhớ KINGMAX chính hiệu ?
☐ Tem chứng nhận sản phẩm chính hiệu
☐ Tem chống giả do Viện Khoa Học Hình Sự - Bộ Công An phát hành ☐ Cả hai đặc điểm trên

4. KINGMAX đã có mặt tại Việt Nam bao lâu ?
☐ 5 năm ☐ 7 năm ☐ 10 năm

Phiếu hợp lệ là phiếu trả lời đầy đủ 4 câu hỏi.

MẪU SỬ DỤNG BỊ CẤM

100 Giải đồng hạng USB KINGMAX 2GB

20 Giải nhì USB KINGMAX 4GB

10 Giải nhất USB KINGMAX 8GB

acer

Acer đề xuất sử dụng Microsoft® Windows® Vista™ Home Premium

intel Pentium® D inside™ Dual-core. Do more.

Khởi động Năm Mới nhiều thành công cùng ưu đãi bất ngờ từ Acer

- *Thiết kế mới của nút power ngăn ngừa tình trạng khởi động máy không mong muốn*
- *Đằng sau cửa chắn trượt màu khói mờ này là bộ xử lý đa chức năng*
- *Các nút điều khiển ổ đĩa quang được đặt bên cạnh thùng máy, nhờ vậy, việc điều khiển sẽ trở nên dễ dàng hơn bao giờ hết*
- *Vị trí cắm USB và cổng ra âm thanh phía trên được nâng cao, thuận tiện hơn cho người sử dụng*

Aspire M5630

- Intel® Core 2 Quad Q6600 (4x2.4 GHz, 8 MB Cache, 1066 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 2GB DDR2 dual channel
- DVD Supermulti/Card reader 9-in-1
- 500 GB SATA HDD
- ATI HD2400Pro 256 MB(64 bit)
- TV Tuner
- IEEE 1394/ 6 x USB 2.0 ports
- Windows® Vista Home Premium

Giá cũ: ~~$1099~~ **Giá mới: $999**

HAM SILVER AWARD | Best Choice | CHIP TOP PRODUCT

Aspire M1610

- Intel® Pentium D925(3.0 GHz, 2x2 MB Cache, 800 FSB).
- 512 MB DDR2/160 GB HDD
- DVD Combo/Card reader 9-in-1
- High definition, 7.1-channel audio

$369

Sản phẩm cùng dòng:
- Intel® Celeron D420 (1.6GHz, 512 KB L2, 800FSB)
- Intel® Pentium Dual Core E2160 (2x1.8Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/1GB DDR2/DVD Supermulti.

Aspire M3630

- Intel® Pentium Dual Core E2140 (2x1.6Ghz, 1 MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180(2x2GHz, 1 MB L2, 800 FSB)
- Intel® G31 + Intel® ICH7-DH chipset
- 512 MB DDR2/Card reader 9-in-1
- DVD Combo/DVD Supermulti/160 GB/250GB HDD

Giá cũ: ~~$459~~
Giá mới từ: **$399**

Sản phẩm cùng dòng:
- Intel® Pentium D925 (3.0GHz, 2x2MB L2, 800 FSB)/ Intel® Pentium Dual Core E2180/160GB/250GB HDD

Optional LCD

AL1702 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: 500:1
- Display size: 17" (389 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$205

X173 Wb

- Response time: 8ms
- Resolution: 1440 x 900
- Contrast Ratio: ACM 1000:1
- Display size: 17" Wide Screen (339 x 255mm)
- Input: Analog
- Warranty: 2 years

$210

Hà Nội: An Phát 04 5637003 • Anh Ngọc 04 9431592 • Đăng Khoa 04 7724772 • Gia Long 04 5376976 • Hải Anh 04 7337538 • HiPT 04 8474548 • Phúc Anh 04 5737383 • Trần Anh 04 7666666 • Vĩnh Trinh 04. 9423558 • IT Plus 04 9429962 • Mai Hoàng 04 7344333 • GBEC 04 5639998 • Thiên Vương Tinh 04 5377372 • Tân Phát 04 5640204 • BEN 04 7301950 • **Hải Phòng:** Hoàng Cường 031 3610710 • **TP. Hồ Chí Minh:** PHONG VŨ 08 9330763 • HOÀN LONG 08 29110449 • NOVA 08 9253124 • TNC 08 9250259 • LONG BÌNH 08 8360699 • NGUYỄN KIM 08 9203191 • GREETEK 08 9252969 • ROBO 08 9252797 • PHƯƠNG TRÂN 08 9256590 • ĐẠI TÍN VIỆT 08 8344696 • THIÊN PHÚC 08 9250520 • YÊU CÔNG NGHỆ 08 8181197 • BẢO NGUYÊN 08 8479980 • ĐẠI TÍN VIỆT 08 8344697 • COMPRO 08 9250448 • TNT 08 8355210 • TTC 08 9256175 • ĐÔNG NAM Á 08 9252799 • 1000COM 08 9256916 • NAM QUỐC SƠN 08 8340985 • TBS 08 9147435 • Siêu thị NGUYỄN KIM 08 8211211 • HỢP NHẤT 08 9252367 • SÁNG TẠO 08 9255945 • THỊNH PHONG 08 2907388 • ANH PHƯƠNG 08 8300377 • TITAN 08 2911057• **Buôn Mê Thuột:** PTM 050 855800 • Hữu Nghị 050 856888 • **Cà Mau:** Võ Kía 0780 822195 • **Cần Thơ:** Á Châu 071 832022 • Biên Hòa: Anh Nhân 061 3816880 • Hà Gia 061 3827878 • Tân Bách Khoa • Việt Tiến 061 3821108 • **Đà Lạt:** Hoàng Khang 063 817589 • Tin học Bưu Điện 063 836638 • **Sóc Trăng:** Tuấn Huy 079 616559 • **Vũng Tàu:** Hải Yến 064 542342

Toll Free 1800 1533

empowering technology

Giá bao gồm 5% VAT, chưa bao gồm màn hình. Hình ảnh mang tính minh họa. Tất cả sản phẩm được bảo hành 1 năm.

"Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon and Xeon Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries."

intel Leap ahead™

Lộc Xuân nhân đôi

Nhận quà lì xì đầu năm từ Intel trị giá 200,000 đồng và tham dự chương trình rút thăm may mắn với cơ hội được hoàn lại tiền cho 5 vị khách may mắn nhất khi mua máy tính có trang bị bộ vi xử lý Intel Core™2 Duo hoặc Core™2 Quad.

intel Core™2 Duo inside™ | intel Core™2 Quad inside™ | intel Centrino® Duo

Chương trình bắt đầu từ ngày 18/2 đến hết ngày 18/3/2008

* Chương trình áp dụng cho các máy tính để bàn và máy tính xách tay bán tại các đại lý tham gia trong chương trình.
* Rút thăm may mắn với cơ hội hoàn trả 100% tiền mua máy tính.
* Mức hoàn trả tiền tối đa không quá 15,000,000 đồng cho một trường hợp.
* Chỉ áp dụng hoàn trả tiền cho bộ máy tính hoàn chỉnh và không áp dụng cho các thiết bị mua kèm.

* Số lượng quà tặng có hạn, ưu tiên cho người mua hàng sớm.

DANH SÁCH CÁC ĐẠI LÝ:

HÀ NỘI: >>**Đăng Khoa IT Plaza:** 29 Ngọc Khánh, Trung Tâm Thương Mại VKO, Triển Lãm Giảng Võ - 04.7724772. >>**Trần Anh :** 1174 Đường Láng, Đống Đa - 04.7666666, 134 Thái Hà, Đống Đa - 04.5375323. >>**Vĩnh Trinh:** 94 Trần Quốc Toản, Hoàn Kiếm - 04.9423558. >>**Vĩnh Xuân:** 39 Trần Quốc Toản, Hoàn Kiếm - 04.9439121. >>**Lam Phương:** 26 Hoàng Cầu, Hoàn Kiếm - 04.5147923. >>**Mai Hoàng:** 146 Thái Hà, Đống Đa - 04.5377151, 12 Tôn Đức Thắng, Đống Đa - 04.7344333. >>**TLC:** 27 Thái Hà, Đống Đa - 04.5372626. >>**Phúc Anh:** 79 Láng Hạ, Ba Đình - 04.5145790. 03 Phạm Ngọc Thạch, Đống Đa - 045737383. >>**CMS:** 118 - CT5 - Khu đô thị sông Đà - Mỹ Đình - Phạm Hùng - Từ Liêm - 04. 7875959

TP. HỒ CHÍ MINH: >>**Hoàn Long:** 101 Sương Nguyệt Ánh, Q.1 - 08.2911046. 410 B,C,D Nguyễn Thị Minh Khai, Q.1 - 08.2911058/ 08.2911061. >>**Phong Vũ:** 264C Nguyễn Thị Minh Khai, Q.3 - 08.9330763. 125 Cách Mạng Tháng 8, Q.1 - 08.2908777. >>**Nova:** 18 Tôn Thất Tùng, Q.1 - 08.9253124 / 9253683. >>**Hợp Nhất:** 7C Tôn Thất Tùng, Quận 1 - 08.9252367. 85B Bùi Thị Xuân, Quận 1 - 08.9252367 / 9254889. >>**Sáng Tạo:** 27AB Tôn Thất Tùng, Quận 1 - 08.9255945. 7B Tôn Thất Tùng, Q.1 - 08.9255945. 109 Bùi Thị Xuân, Q.1 - 08.9255945. >>**Thành Nhân:** 174 -176 Bùi Thị Xuân, Quận 1 - 08.9250295. >>**Nguyễn Hoàng:** 207/3 Nguyễn Văn Thủ, Q.1 - 08.8233533. >>**Anh Phương:** 104 Nguyễn Trãi, Q.1 - 08.9250199. 90 Nguyễn Trãi, Q.1 - 8300377. >>**Thiên Phúc:** 156A Bùi Thị Xuân, Q.1- 08.9255309/ 9254566. >>**Lê Phụng:** 301 Võ Văn Tần, Q.3 - 08.9290607. >>**GreenTek:** 02 Bùi Thị Xuân, Q.1 - 08.9252969, 24 Tôn Thất Tùng, Q.1 - 08.9252549.

ĐÀ NẴNG: >>**Phương Tùng:** 40 Nguyễn Văn Linh, Q. Hải Châu - 0511.3656666. 79 Nguyễn Lương Bằng, Q. Liên Chiểu - 0511.3738666/ 0511.3246516. >>**Thịnh Tiến:** 82-84 Hàm Nghi, Q. Thanh Khê - 0511.3650779. 36 Hàm Nghi, Q.Thanh Khê - 0511.3653600. >>**Trường Tiến:** 96-98 Hàm Nghi, Q.Thanh Khê - 0511.3656965/3650744. >>**Phi Long:** 102 Hàm Nghi, Q.Thanh Khê - 0511.3816000/ 3872000. **HUẾ:** >>**Huetronics:** 05-07 Hoàng Hoa Thám - 054.846146; **NHA TRANG:** >>**TH Nha Trang:** 218 Thống Nhất - 058.810822/ 8823009. >>**Tín Hùng:** 56 Quang Trung - 058-825081/ 8811800. **CẦN THƠ:** >>**TTTH ĐH Cần Thơ:** 1 Lý Tự Trọng - 0710.832875. >>**TPT:** 9B Lý Tự Trọng - 0710.834566. >>**Á Châu:** 41 Lý Tự Trọng - 0710.832022. 15D Mậu Thân - 0710.834001. >>**Sao Mai:** 29 Lý Tự Trọng - 0710.833730. >>**Cát Tường:** 37A Lý Tự Trọng - 0710.732509. **AN GIANG:** >>**Cảnh Toàn:** 327/5 - 326/1C Hùng Vương - 076.847222. **TIỀN GIANG:** >>**Westcom:** 526 Ấp Bắc, Thành Phố Mỹ Tho, Tiền Giang - 073.885885. **CÀ MAU:** >>**Minh Khôi:** 121 Lý Thường Kiệt - 0780. 822200. **VŨNG TÀU:** >>**GreenTek:** 11 Nguyễn Thanh Đằng, TX. Bà Rịa, Tỉnh Bà Rịa-Vũng Tàu - 064. 711733.

Đường dây nóng của chương trình (08) 8207992 - (04) 9263132

Play Extreme, Play HD

GIGABYTE Ultra Durable 2 Graphics Accelerator

Quality Components make Quality Graphics Accelerator

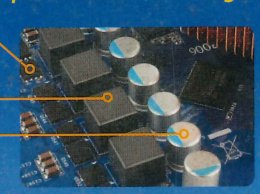
Unique Technology from GIGABYTE

Ultra Durable 2

- **Lower RDS(on)** MOSFET
- **Ferrite Core** Choke
- **Lower ESR** Solid Capacitor

Ultra Durable 2 Graphics Accelerator Design

1. Lower RDS(on) MOSFET
2. Ferrite Core Chokes
3. Lower ESR Solid Capacitors



GPU zone Average Temp. **Lower**

35°C

*Ultra Durable 2 vs.Traditional Solid Capacitor VGA

Location	Ultra Durable 2 Graphics Card (Cool)	Traditional Solid Cap Graphics Card (Hot)
1 MOSFET ★	50.9°C — 32.4°C Lower	83.3°C
2 Choke ★	47.5°C — 21.5°C Lower	69.0°C
3 Solid Capacitor ★	41.5°C — 5.7°C Lower	47.2°C

Testing Environment: Run 3DMark 2006 20mins then record temperature. ★ under controlled conditions

GV-NX96T512H-B

- Powered by NVIDIA GeForce 9600 GT GPU
- Equipped with Zalman VF830 heat pipe cooler
- Supports PCI Express
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with 512MB / 256-bit GDDR3 memory
- Features dual DVI-I (dual-link) / D-Sub (by adapter) / HDTV
- Supports HDCP copy protection for Blu-ray and HD DVD content

GV-NX88T512HP

- Powered by GeForce 8800 GT GPU
- Ultra Durable 2 -Designed with Top Quality Highly Efficient Components
- GIGABYTE Turbo Force edition performance guarantee
- Supports PCI Express 2.0
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 512MB GDDR3 memory and 256-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo HD technology
- Features dual DVI-I / D-sub

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:		Greentek	08 9252549	QUI NHƠN:		Toshiba	050 857585
Nguyễn Hoàng	08 9203404	Thiên Phúc	08 9255309	Vi Tính Qui Nhơn	056 822803	TIỀN GIANG:	
Vi tính Phong Vũ	08 9330186	Thiên Long	08 9255551	Bảo Châu	056 828199	TGN	073 885885
Thành Nhân	08 9250259	Lê Phụng	08 9290607	NHA TRANG:		CẦN THƠ:	
Sáng Tạo	08 9255406	ĐÀ NẴNG:		Tín Hưng	058 825081	Á Châu	071 832022
Hợp Nhất	08 9252367	Vitico	0511.871838	Tin Học Nha Trang	058 810822	TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ	071 832875
Nova	08 9253863	GCC Đà Nẵng	0511 653060	Sao Kim Nha Trang	058 510885	SÓC TRĂNG:	
Compro	08 9250448	QUẢNG NGÃI:		DACLAK:		Dũng Kiều	079 821997
Hoàn Long	08 9250898	MHQ	055 825894	Quang Anh	050 815123		

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thùy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525

GIGABYTE™

www.gigabyte.vn

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specifications and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk, GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.